EXKLUZÍV: **A TECHNIKA KRÓNIKÁJA** - TUDOMÁNYOS LEXIKON

PC.GAMES

PC-S JÁTÉKMAGAZIN - 2003/1 - 998 FT

AGE OF MYTHOLOGY

Amikor az ISTENEK felébredtek

BEMUTATJUK

- Paradise Cracked
- Blitzkrieg
- Curse: The Eye of Isis

The Entente, Spells of Gold, March Offworld Recon, Charm of War, Mercedes Benz World Racing...

LETESZTELTÜK

- MOHAA: Spearhead
- Platoon
- NBA Live 2003

James Bond 007: Nightfire, Morrowind: Tribunal, Rallisport Challenge, O.R.B., Harry Potter 2...

LETESZTELTÜK: Exkluzív **Buka Entertainment** béta csomag
MEGHALLGATTUK: Multimédiás **Hangrendszerek** tesztje

9 771587 512101 00301

Bővebb információk:
www.st-sfc3.com

TM, ®, & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved. Star Trek and related marks are trademarks of Paramount Pictures. Game code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Developed by Taldren. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

STAR TREK
STARFLEET COMMAND III

Star Trek
Action Pack-ban is!
(Star Trek - Armada I-II
Star Trek - Elite Force I-II)

Emberi

A Star Trek Starfleet Command III-al
átélheted az igazi űrcsata hangulatát.
Te választhatod meg, hogy emberként, romulánként vagy
klingonként viszed harcba hajódat vagy vágsz neki a számtalan
küldetésed egyikének.
A fejlesztéseknek köszönhetően új generációs, egyszerűbben
kezelhető irányító pultok segítségével manőverezhetsz,
vagy saját stílusodhoz igazíthatod cirkálód paramétereit.
A részletekig menő grafikai megjelenítésnek köszönhetően
akár ránézésre megállapíthatod hajód állapotát.
Ha a számítógéped már nem jelent ellenfelet számodra,
hívd ki barátaidat egy igazi galaktikus ütközetre!

- Egy új szoftver tőled éppen karnyújtásnyira!
- Mire vársz!?... Képernyőre!

automex
MULTIMÉDIA

Kapható a nagyáruházakban és viszonteladóknál.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

Contenido + Contenuto
Contenu + Content
OK 3+
© ELSPA

PC CD

Taldren

STARTREK.COM

STAR TREK
THE NEXT GENERATION

Paramount 90th ANNIVERSARY

Sziasztok!

Itt a csillaghullás ideje, átvitt és valós értelemben is. Kezdjük talán az utóbbival, biztos sokan felkeltetek hajnalban s megnéztétek a Leonidák érkezését, állítólag ebben az emberöltőben nem lesz még egyszer lehetőségünk ilyen fergeteges tűzijátékban gyönyörködni. Átvitt értelemben pedig itt az év vége, roskadoznak a polcok a megvásárolható hardware kiegészítőktől, és persze játékoktól. A karácsonyi vásárlási tanácsokon már túlestünk a múltkori számunkban, most egy kis játszani valót kínálunk azoknak, akik az ünnepek alatt (vagy máskor) egy kis változatosságot és emberi ellenfeleket keresnek az internet nagy halom játéka közül. Kiemelt témánkban a hazánkban játszható legnagyobb és ismertebb, főleg ingyenes online játékokat vettük egy csokorba, reméljük tetszeni fog az összeállítás. Ha nincs komoly net kapcsolatotok, akkor sincs nagy probléma, hiszen a DVD-n ott figyel sok site bemutatkozó anyaga, lehet benne tallózni. A sok játék mellett persze fontos a tanulás és az ismeretszerzés - ennek jegyében került fel mellékleteinkre az utóbbi idők egyik legjobb tudományos ismeretterjesztő lexikona. Az intro végén pedig következzenek a jókívánságaink, hiszen legközelebb 2003-ban találkozunk újra.

Boldog ünnepeket és eredményekben gazdag új esztendőt kíván olvasóinknak a

PC.GAMES szerkesztő és cikkírógárdája

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

23 | MARCH: OFFWORLD RECON
24 | NEW WORLD ORDER
25 | MOH:AA - SPEARHEAD
26 | JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

28 | DRAGON'S LAIR 3D
30 | MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

32 | DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
34 | KNIGHT RIDER

STRATÉGIA

37 | THE ENTENTE
38 | CHARM OF WAR

39 | STEAMLAND
40 | BLITZKRIEG
42 | O.R.B
44 | FAR WEST

45 | PROJECT NOMADS
46 | PLATOON
48 | THE GLADIATORS
49 | AGE OF MYTHOLOGY

KALAND / RPG

53 | BATTLE MAGES
54 | SPELLS OF GOLD
56 | CURSE: THE EYE OF ISIS

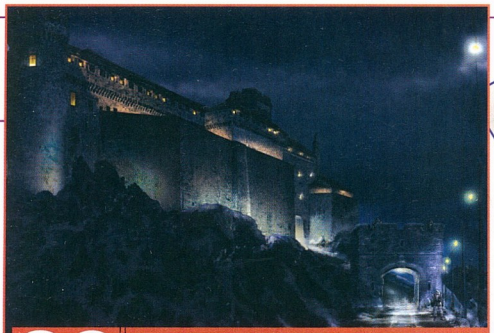
58 | PARADISE CRACKED
60 | HARRY POTTER 2
62 | MORROWIND:
64 | ANOTHER WAR

66 | PHARAOH'S CURSE: THE CAMERON FILES 2

SZIM / SPORT

69 | MERCEDES BENZ WORLD RACING
70 | ECHELON: WIND WARRIORS
71 | THE ULTIMATE BILLIARDS

72 | NBA LIVE 2003
74 | NASCAR THUNDER 2003
75 | TOTAL IMMERSION RACING
76 | RALLISPORT CHALLENGE
77 | STREET LEGAL
78 | TIGER WOODS PGA TOUR 2003



26 **JAMES BOND 007: NIGHTFIRE**
Mégsincs minden James Bond a TV2 szolgálatában: egy jutott az Electronic Arts-nak is.

88 **OZAKI SPEAKEREK**
Összeállításunk a távol-kelet hangjait csempészi az otthonokba.

49 **AGE OF MYTHOLOGY**
Jött, látott, győzött! A toplisták elejéről csak a szokásos SIMS sorozat tudta letaszítani.

62 **MORROWIND: TRIBUNAL**
A nagysikerű alapmű után itt a folytatás, sok apró kis praktikus újítással.

2002 DECEMBER

HARDWARE

80 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
81 | HARDWARE NEWS

84 | PIACI KÖRKÉP
86 | COMDEX FALL 2002
87 | SOUND BLASTER AUDIGY 2

88 | OZAKI SPEAKEREK
91 | ECS AG200T8-D64

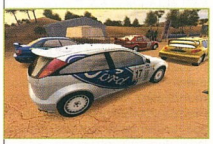
EGYÉB

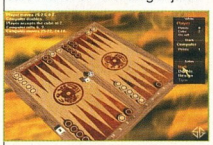
94 | TUNING
95 | WEB
97 | UTILS
98 | DVD TARTALOM

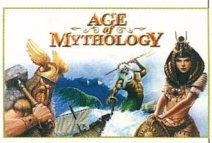
99 | MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD VÉGIGJÁTSZÁS
105 | CHEAT
106 | EARTH & BEYOND
108 | SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON
109 | PHYSIKUS
110 | HELP
112 | LEVELEZÉS
113 | HU-MOR-ZSÁK
114 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

A szokásos Karácsony előtti játékdömpingben nehéz volt választani, végül is minden kategóriába jutott egy-egy remek demó. Kiemelném a rendkívül pozitív fogadtatású **Age of Mythology** játék demóját, a játék sok stratégának ad majd elfoglaltságot a következő évre. A hónap meglepetése az új Disney rajzfilmből készült **Treasure Planet** című stratégiai játék demója.. A művelődés nem árthat, figyelmetekbe ajánlom a **Találmányok és Feltalálók** című ismeretterjesztő enciklopédiát, amit megtaláltok a DVD-n. Szép kövér kiegészítő csomagok kerültek a mellékletre sok közkedvelt játékhoz, köztük a **FIFA 2003 Creation Center**-rel, amivel megszerkeszthetjük álmaink csapatát. Aki szeretné tudni mit hoz a 2003-as év, az ne hagyja ki a videó és képgyűjteményünket se. Ebben a hónapban kiemelt helyet kaptak az online játékoldalak, egy csokornyit találhattok kiváló magyar oldalakból a WWW részlegünkben. Kis ízelítő a tartalomból (a részletes listát lásd a DVD-n):

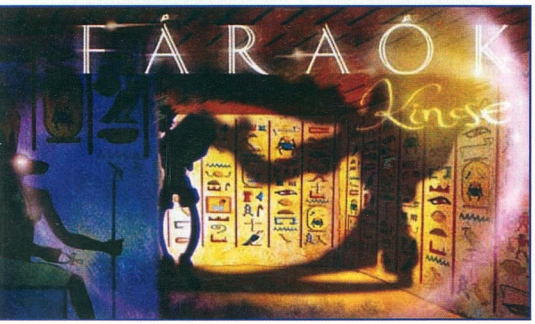






JÁTSSZ A NETEN - INGYEN!

Kis hazánkban internetezni épp elég kiadást jelent, így jogosan merül fel a kérdés: a számtalan, jó pénzért megváltható játékélmény helyett nincs lehetőség képességeinket kipróbálni pénz nélkül? Természetesen van, és nem is kevés, ráadásul ezért el se kell hagynunk a hazai vizeket...



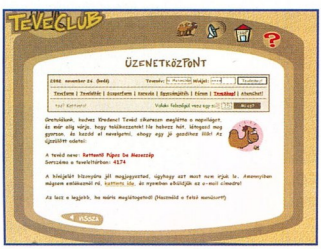
Bő egy éve, 2001. novemberi számunkban írtunk az online játékokról, bemutatva kialakulásukat és fejlődésüket. Az azóta eltelt időben bizony alaposan ellépett a műfaj, a tisztán netes játékok, azaz az MMOG-k polgárjogot nyertek, és a fejlődés távlatai egyenlőre szinte beláthatatlanok. Idéhaza két ok gátolja elterjedésüket: a balkáni állapotokat tükröző telekommunikációs- és internethelyzet, valamint a nem túl magas életszínvonal, hiszen az MMOG-k jó része havidíjas (10 dollár körüli áron) – mindezt összevetve elmondhatjuk, hogy bizony van a magyar lakosságnak egy jó része, aki szeretne a neten játszani, de anyagi helyzete erősen korlátozza lehetőségeit. Szerencsére ezt jó pár lelkes webfejlesztő is felismerte, és egyre több ingyenes játék jelenik hazai szervereken, sokszor – jó üzlet és reklám gyanánt – nagy portálok „mellékleteként". E havi főtémánkban megpróbáljuk körüljárni ezt a témát, megmutatva, hogy bizony az igencsak (és híresen) kreatív hazai fejlesztőknek hála az ingyenesség távolról sem nem jelent igénytelenséget, vagy a fizetős játékoktól annyira eltérő, kevesebb élményt.

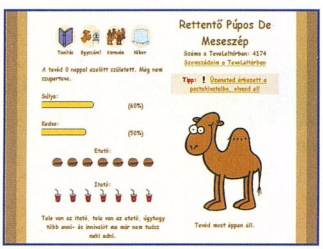
Vegyes falatok

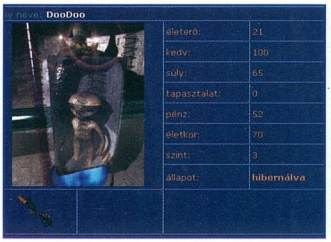
Kezdjük az áttekintést azon kis játékokkal, melyek nem igényelnek nagyobb nekiülést. A táblás- és kártyajátékok, valamint hasonló társaik online megvalósításáról van szó – ezek jó részét nem is olyan rég még kizárólag javascriptek és -appletek jelenítették meg, mostanság egyre inkább elterjed a flash. Épp ezért nem árt, ha böngészőnk mindkettő futtatására fel van készítve. A teljesség igénye nélkül néhány népszerű cím: *www.kvizpart.hu, www.netrejtveny.hu, http://games.fotexnet.hu/, http://www.jojatek.hu/, www.iqnet.hu.* Sok helyre mi magunk is küldhetünk rejtvényeket, és a legtöbbjük folyamatosan indít nyereményjátékokat. Érdekes oldal található a *http://www.tyukvagytojas.hu/* címen. Itt az olvasók mintegy szavazásra bocsáthatják az őket érdeklő kérdést (például: melyik mobilszolgáltatót válasszam) – ehhez rögtön fórum is kapcsolódik, így a válaszolók ott meg is indokolhatják döntésüket. A kérdéseket osztályozzák is, így a puszta érdeklődő egyből a legjobb kérdéseket böngészheti. A trágár szavakat az üzemeltetők kicsillagozzák, (érdekesség, hogy regisztrált felhasználók ezt kikapcsolhatják.) A regisztráció egyébként a legtöbb felsorolt oldalon nem kötelező, de ajánlott, hiszen így lehet felkerülni a toplistákra, és sokszor csak így tudunk a nyereményjátékokban is részt venni. És még egy cím, a kártyásoknak, minden kommentár nélkül: *www.ultinet.hu.*

Tamagocsi mindhalálig

A másik nagy divat a '90-es évek közepére nyúlik vissza, amikor megjelent a „titkos japán csodafegyver", a Tamagocsi, „aki" pár pixelből állva is világőrületet keltett. Több cég is felismerte a dolog jelentőségét, és hamarosan megjelentek a PC-n „tenyészthető" virtuális kedvencek, amelyeknek Interneten keresztül vásárolhattunk mindenféle jóságot – talán sokan emlékeznek még a HP halacskájára, Mopyra. Aztán az Internet terjedésével az egész felköltözött a hálóra, és ma már számtalan lény vár arra, hogy megteremtsük, gondozzuk, ápoljuk őket. Tekintsük át gyorsan a legismertebb hazai „farmokat"!







Az itthon elsőként színre lépő Tétova Teve Club (TTC – *http://teveclub.hu*), mint neve is mutatja, tevékre specializálódott. Egy átlagember el se tudja képzelni, mi mindenre tanítható meg a sivatag hajója – persze végtelen türelemmel. Megfelelően kiképzett jószágunkat aztán más kollégáival összehozhatjuk, és tevekaravánként együtt fedezhetjük fel a virtuális sivatagot.

A másik nagy népszerűségnek örvendő lap a Hősemberképző (*http://hosember.hu*). Itt egy ősembert kell kreálnunk, és szintén megtanítani őt mindenféle hasznos dologra, és persze ismerkedhetünk a „kollégákkal" is, akár házasságot is köthetünk, hősember módra… Hogy menynyire népszerű a játék, azt az is mutatja, hogy idén májusban a Királyréten egy országos HősTali zajlott, ahol a lények tulajdonosai ismerkedhettek össze és játszhattak egyet „offline".

A harmadik, viszonylag új játék a Slaveland (*www.slaveland.hu*), erről az említett 2001/02-es számban magának az ötletgazdának, fono-nak a tollából olvashattatok bővebben. Nyolcfajta elképesztő kinézetű földönkívüli közül választhatjuk ki kedvencünket, akinek alapfeladata, hogy miután kiképeztük őt és elláttuk a megfelelő felszereléssel, megküzdjön egy másik lénnyel. A design egészen kimagasló, és a játék éppúgy, mint fenti társai könnyen függővé teheti az embert…

A Slavelandhez hasonló a Warriors (*http://www.warriors.hu/*) is, mely egyelőre az 1.5 bétaverzióval várja a játékosokat, azaz tulajdonképpen még fejlesztés alatt van. Mint a neve is jelzi, itt harcosokat kell fejlesztenünk, ám az egész egy korrekt RPG-s szabályrendszer alapján történik, azaz fajt (ember, elf, fél-elf, törpe) és kasztot (varázsló, barbár, harcos, pap, lovag, szerzetes) kell választanunk, majd ezt fejlesztheti. Szintenként 50 tapasztalati pontot oszthatunk el öt alaptulajdonságra (erő, ügyesség, intelligencia, bölcsesség, egészség), és ha elég jónak ítéljük harcosunkat, jöhet a lényeg, azaz a csata, amely egyperces körökből áll. A játékot igazából a kihívások és csaták jól megkreált, de még mindig csiszolás alatt lévő szabályrendszere teszi vonzóvá.

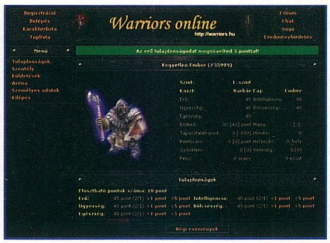
A végére még egy csatalehetőség: az újság hasábjain is bemutatott Virtualbox, mely a *www.vbox.hu* címen található. Itt bokszmenedzseri teendőket látunk el, azaz akár két versenyzőt is felnevelhetünk, egyet pedig vásárolhatunk kis istállónk számára. Versenyzőinket a szokásos módon tápolni kell, napi max. 2 edzésen fejleszthetjük ütőerejüket, állóképességüket és gyorsaságukat, majd megfelelő erőnlétet elérve megmérkőzhetünk a VBK (nem vörösboros kóla, hanem VirtualBox Klub) megfelelő súlycsoportjában (pehely-, közép- és nehézsúly). Mindez természetesen pénzdíjért zajlik, és a meccsekre fogadni is lehet a regisztrált és csapattal rendelkező menedzser uraknak. Érdemes hajtanunk, hiszen jó pár statisztika születik sportolóinkról, és a versenyévad végén az első helyezettek tulajdonosai értékes jutalomban részesülnek.

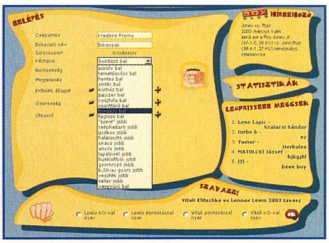
Ős MMOG

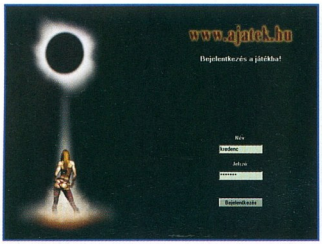
A bevezetőben említett számban már szó esett a MUD-okról (Multi User Dungeon), melyek őse 1979-ben született Essexben Rox Tubshaw jóvoltából, és amelyek villámgyorsan terjedtek el az Internet elődjén, az ARPAneten. Ezek a jó öreg szöveg alapú kalandjátékok elvén működnek, vagyis a játékos bekapcsolódik egy elképzelt világ történéseibe, felfedezi azt, miközben más kalandorokkal is találkozik, és elbeszélgethet velük. Érdekes, hogy ez a játéktípus mind a mai napig éli világát, kis túlzással elmondhatjuk, hogy nincs olyan felsőfokú intézménye a világnak, ahol ne futna egy MUD – idehaza ez a kijelentés biztos, hogy megállja a helyét. A játék előnye a platformfüggetlenség, hiszen még böngésző se kell hozzá, a MUD-hoz telneten keresztül lehet kapcsolódni, vagyis egy gépen, egy telnetkliensen és valamilyen kommunikációs csatornán kívül semmi mást nem igényel. A böngészők annyit dobnak a dolgon, hogy sok MUD leírása, szabályrendszere megtalálható valamely internetes címen, így ezeket elolvasva fel lehet készülni a játékra – és léteznek a Windows-tudatú felhasználók részére készített MUD kliensek, melyek mindenféle telnetes hókuszpókusz nélkül segítenek felkapcsolódni a megfelelő helyre. A legnépszerűbb MUD-ok a Budapesti Műszaki Egyetem szerverein vár-

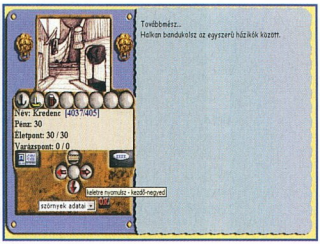
TOVÁBBI JÁTÉKOK

Akit a cikkben leírtakon túl más játékok is érdekelnek, keresse fel az ingyenjatek.lap.hu, onlinejatek.lap.hu, vagy a szerepjatek.lap.hu címeket. Persze itt nemcsak ingyenes, hanem fizetős játékokkal is találkozhatunk, hazai és külföldi oldalakkal vegyesen. Utóbbiak közül például érdekes lehet a celebritygame.com játéksorozata, ahol kedvenc sztárunkkal játszhatunk kisebb játékokat (képkirakó, 15-ös stb.), Kournikovától Brad Pittig és vissza, de megtalálhatjuk a VirtualBox angol megfelelőjét WEBL Box Manager néven (*www.vivi.com*), vagy a Warriors angol nyelvű, de olasz eredetű megvalósítását, a Masters of Wart is (*http://mcgames.mclink.it/MDG/intro_e.htm*). Ez utóbbi érdekessége, hogy van egy olasz nyelvű MUD része is, és az ebben játszó karakterünket átvihetjük a MoW-ba, csatázni...









ják a játékosokat – például a Tűzföld (*http://w3.enternet.hu/brave/main.html*) vagy a Brutália (*http://brutal.ktk.bme.hu/~brutal*).

Egyébként nem véletlen az alcím, hiszen az MMOG tulajdonképpen egy grafikus felületű MUD, megtámogatva korunk minden csodájával. De aki hasonló grafikus élményre vágyik, annak se kell szomorkodnia: a következő kategória már erről szól.

Kaland az élet

Kezdjük a sort egy „átmeneti játékkal", ami még szöveges kalandjáték, ám némi vizuális segédlettel. Biztos, hogy hozzám hasonló „ősemberek" készítették, hiszen a neve: A JÁTÉK, csupa nagybetűvel…
(Címe: *www.ajatek.hu*) Elképzelt világokat kell bejárnunk, nosztalgiázók a hagyományos módon, a megfelelő parancsok begépelésével kezelhetik a játékot (/felvesz/kard, /vizsgál/alma), „Windows-tudatú" ifjak a megfelelő ikonra való kattintással. Érdekesség, hogy támadás esetén az ismert kő-papír-olló játékkal lehet eldönteni, hogy ki nyeri a mecscset. Nagy előnye a rendszernek, hogy kis kreativitással bárki írhat hozzá új kalandot saját pályaszerkesztő segítségével, ennek menetét a nagyon alapos súgóban megtalálhatjuk.

Kis ugrással eljutunk a Kalandjátékhoz (*www.kalandjatek.hu*), mely minden bizonnyal egyedülálló a hazai internetes piacon. A Komáromy Publishing Kft. kezdeményezéséről 2002/03-as számunkban olvashattatok bővebben. Alapvetően ez is a fentihez hasonló szöveges kalandjáték, mely kellemes, kézzel rajzolt, statikus rajzokkal illusztrálja a kalandot. Egyedülállósága abban rejlik, hogy nemcsak ingyenes, de nyílt forráskódú, így bárki fejlesztheti a motorja segítségével újabb kalandokat, és akár saját szerverén elindíthatja ezeket – az elképesztően alapos és részletes online súgóból mindent megtudhatunk a készítésről és a konfigurálásról, és persze letölthetünk ehhez mindent, a rotortól a forgatókönyvíró segédprogramon és az sql adatbázison át az „elő-nevelt" Apache webszerverig. Hogy milyen lehetőségek állnak az előtt, akit komolyabban érdekel a dolog, azt meg lehet nézni az oldalon, ugyanis a szerzők által írt Endsequence két része mellett egy külső szerző kalandja, az SPQR is játszható már.

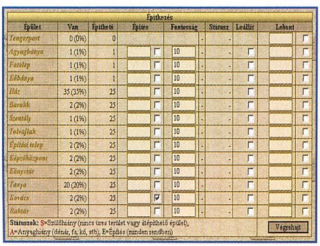
Az egyik legnagyobb hazai portál, az Index is elindított 2000-ben egy érdekes játékot, mely a régi kalandjátékokra emlékeztet, és az illariai kontinens legdélibb szigetét, Larkinort fedezheti fel a játékos. A regisztráció, majd az aktiválás után azonnal nekivághatunk a kalandoknak, és innentől kezdve a játék valóban a régi időket idézi, apró, statikus képekkel alapozva a hangulatot, és egy elég izgalmas sztorival megfejelve. A játék címe: *larkinor.index.hu.*

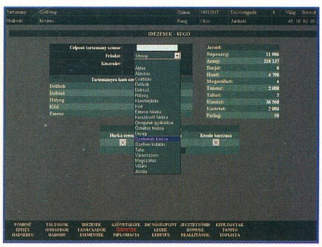
Továbblépve már jóval összetettebb játékokra is bukkanhatunk. Itt van például rögtön Lemuria (*http://www.lemuria.hu*), mely egy gondosan felépített szabályrendszeren alapuló stratégiai játék. Induláskor létre kell hoznunk egy országot, és ki kell választanunk, milyen néphez is akarunk tartozni. Ez alapvetően meghatározza a további menetet, ugyanis például a fönícaiaik békések, így őket kevésbé fogják támadni (de ők se harcolhatnak olyan hevesen), míg a szkíták ennek ellenkezői. Ezért mielőtt belekezdenénk a regisztrációba, érdemes átböngészni a rendkívül részletes és tartalmas súgót. Hogy ne szakadjon minden egyszerre a nyakunkba, a készítők felállítottak tíz korszakot – a kőkorban kezdünk, ahol korlátozottak lehetőségeink, és fokozatosan fejleszthetjük országunkat a legmagasabb szintre, a császárságig. (Ez nagyon tetszett, hiszen így valóban lépésről lépésre sajátíthatjuk el a játékot.) A játékmenet körökre van bontva, egy kör a mi időnkben egy óra, Lemuriában egy hónap. A játék nagyon összetett, és igencsak le tudja kötni az embert, úgyhogy elég veszélyes a pénztárcára…

Hasonlít minderre a Kalandor is (*www.kalandor.hu/*), ahol szintén egy kis tartomány uralkodói vagyunk, és célunk ennek minél jobb kormányzása. Az előrejutást akár békés, akár háborús úton is elérhetjük – az érdekesség, hogy az év végén a játék készítői pénzjutalmakat osztanak szét az elért dicsőségpontok függvényében. Ezeket 11 kategóriában gyűjthetjük, és az adott kategórián belül kell az első 20 hely valamelyikét megszereznünk.

IDÉZŐK

Aki ismeri a kitűnő Etherlordsot, annak a *www.idezok.hu* címen elérhető játék alapja ismerős lesz – ellenfelünket varázslatokkal illetve mágikus úton megidézett szörnyekkel kell legyőznünk. Mintegy 600 bűbáj van, melyeket varázstekercsekből lehet összeállítani. A tekercsek megszerzésének három útja van: a legfontosabb a rendelés postai úton, melynek révén 375 Ft-os egységáron tehetünk szert pár tucat tekercsre, a cserélgetés más játékosokkal, és a különféle játékokon, versenyeken is lehet ilyeneket nyerni. Az igazán értékes darabokra persze akkor tehetünk szert, ha sikerül megnyerni egy küzdelmet. A cél minél több verseny megvívása; a kitartók Idéző tanoncból Nagymesterré válhatnak – ő a legnagyobb pontszámú játékos, és belőle csak egy lehet.





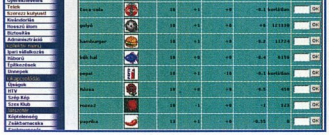
Regisztráció után 36 óráig védelem alá kerülünk, ez alatt nem támadhatnak meg minket (persze, mi sem támadhatunk), így van időnk átnézni a lehetőségeinket, és beállítani kezdőértékeinket (amolyan RPG-szerű pontelosztással). A játék maga az ősmagyar mondavilággal áll szoros kapcsolatban, elérhető rangjaink például: Okos, Vitéz, Fényes, katonáink burjátok, hantik, vogulok és onogurok, jurtákat, földvárakat építhetünk, táltosokat idézhetünk – igazából engem leginkább ez fogott meg, ez teszi szinte valóban átélhetővé az egészet. („Onogurjaid az éj leple alatt a menhírek körül alvó tanoncokra vadásznak.")

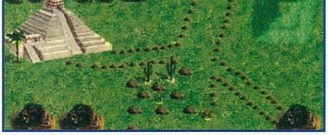
És még mindig a témánál maradva: a STRATEGA (*www.stratega.hu*) is hasonlít a fentiekre, az építkezős-háborús stratégiai játék, ahol saját birodalmunk van, ezt fejlesztve kell eljutnunk a legmagasabb szintre. A csatákban tapasztalati pontokat tudunk szerezni, melyek bizonyos szint elérése után újabb egységekhez és varázslatokhoz segítenek minket. Ez szintén egy körökre osztott játék, egy kör kb. 30 perc. A készítők a játékot három 4 hónapos fordulóra bontották (kezdés: január, május, szeptember), és az adott forduló végén kiértékelik az eredményeket – ugyanis itt is van nyereményjáték, kétféle is. Az első a Hírnévtábla alapján történik – minél hamarabb érünk el egy megadott szintet az adott fordulóban, annál előkelőbb helyezést érhetünk el. A második érdekesebb, amolyan CTF-féle verseny, azaz meg kell szerezni bizonyos varázstárgyakat, és minél tovább birtokolni őket. Védettség itt is van, 100 kör erejéig, de ha elég jónak érezzük magunkat, bármikor kitámadhatunk, ezzel a védettség automatikusan megszűnik. Kissé kizökkentheti a játékost a bónuszokhoz jutás módja – a támogatókról szóló cikkek elolvasása és az arra vonatkozó kérdés helyes megválaszolása után lehet ezeket elnyerni, de felfoghatjuk ezt valami anakronisztikus újságnak is…

Ugyanezen elvekből építkezik a Hódító is, mely épp cikkem írásakor lépett újabb korszakába, a visszajelzések alapján módosítva immáron a 4. verziót próbálhatjuk ki a *www.hodito.hu* címen. Mint fent, itt is egy országot kell menedzselni, a felfedezések és építkezések után aztán lehet másokat megtámadni katonasággal, földalatti tevékenységgel vagy mágiával – de lehet szövetségeket is kötni, kinek hogy tetszik. Ez már valós idejű játék, tehát nincsenek körök, a tempó abszolút rád van bízva. Ajánlom a súgók elolvasását, különösen az „Első lépések…" címűt, itt régi hódítók adnak tippeket az induláshoz. A Hódító kellemes, jól kialakított szabályrendszerével nagyon hosszú időre le tudja kötni a játékost, de itt tényleg nem érdemes kapkodni, és ez igaz a többi stratégiai jellegű játékra is: csak az végjon bele a kalandokba, aki elszánta magát arra, hogy „végigynomja azt" (bár itt igazából nincs is vég). A Hódítónál érdekesség, hogy minden hétvégén rendeznek egy gyorsfordulót, ahol mindenki felmérheti megszerzett tudását, hogy állja meg a helyét egy villámpartiban…

Talán a leggrandiózusabb a Korridor játéka, a Demokrácia (*http://demokracia.korridor.hu*). Ez is egy stratégia, de hihetetlenül összetett. Regisztráláskor választhatunk, hogy új országot kívánunk-e indítani, vagy egy meglevő hasznos polgárává avanzsálunk. Előbbit csak rutinosoknak ajánlom, hiszen bár ilyenkor a következő választásokig, azaz egy évig mi vagyunk a kormányzók, és mi alakíthatjuk ki államunk berendezkedését, könnyen megjelenhetnek a kalandorok, akiknek a friss trónra fáj a foguk… Ha egy ország állampolgárai leszünk, a való élethez hasonlóan építkezhetünk saját telkünkön, foglalkozást választhatunk, vállalkozást indíthatunk, szeretkezhetünk, házasságot köthetünk és gyermeket nevelhetünk, háborúzhatunk, közösségi életet élhetünk. (Kicsit hasonlít az egész a Simsre.) Mindezeket öt alapértékünk – intelligencia, műveltség, vagyon, erőnlét, depresszió – befolyásolja, melyeket számtalan módon tudunk fejleszteni. A fő cél az, hogy megnyerjük az évszakváltásokkor megrendezett választásokat, és népünk bölcs vezéreként vonuljunk be a történelemkönyvekbe. A Demokrácia rendkívül összetett játék, és ezt már valóban a rendszeresen netezőknek ajánlom – könnyen a rabjaivá válhatunk!

Akik igazi RPG-re vágynak, azok hol is találhatnának maguknak





LENETTELENÍTVE: A DVD-N...

A netREJTVÉNY fejtőrőkből ad ízelítőt: hagyományos és skandináv feladványokat próbálhatunk ki.

A Demokrácia készítői egy ismertetővel járják körül játékukat – de gondolnak arra is, akit a kíváncsiság tovább hajt: mellékelték szabálygyűjteményüket is.

Az Idézők 22 Mb-on nyújtanak betekintést világukba és annak szabályaiba – mi több, még novellákat is találhatunk itt.

A kalandjatek.hu-tól 50Mb-nyi (!) minőségi matéria érkezett – két játék és egy játékszerkesztő (!). Ezek használatáról létfontosságú információkat tartalmaz az !olvass.el! file.

A Larkinor bemutatójából megismerhetjük magát a szigetet és a játékmenet részleteit – mindent, ami ahhoz kell, hogy áttegyük székhelyünk Larkinorra.

Lemúrából szintén komplett szabály-, és világismertetőt kaptunk: már csak stratégiai érzék és netkapcsolat kell világbirodalmunk kiépítéséhez.

A Teveclub adásában megismerkedhetünk (mi több, játszhatunk) Bélával, Imrével és Dokival – ők, *tevedés* :) ne essék, egytől-egyig különleges tevék.

A Thrillion Kincsei filmszerű intróval nyit – mint egy mozis trailer. Eztán részletes információt kapunk a történetről, amelyben mi alakítjuk a főhőst...

játékot, mint az rpg.hu-n. A Thrillion (*www.thrillion.hu*) olyannyira friss játék, hogy amikor kipróbáltam, még a tesztidőszak zajlott. Ennek ellenére igen kiforrott, látszik, hogy a műfajhoz értők készítették. A regisztrációkor a stílusban megszokott módon karaktert kell generálni magunknak – név, jellem (jó, gonosz, semleges), nem és négy tulajdonság (erő, ügyesség, egészség, észlelés). Utóbbiak 10-es értékről indulnak, és még tizet tudunk szétosztani. Ezután miénk a világ, felszerelést vásárolhatunk, kalandozhatunk, harcolhatunk, ahogy jólesik – és persze gyűjthetjük a tapasztalati pontokat és személyes vagyonkánkat. A játék megvalósítása, kivitele hangulatos, ugyanakkor egyszerű, mindenképp érdemes belekóstolni.

Kategórián innen és túl

Van még pár érdekes cím, amelyet elég nehéz kategóriákba sorolni. Az egyik nagy hazai portál (pontosabban: tortál), a Habostorta mindjárt két érdekes játékot is kínál. Az egyik egy csapatjáték, a Nagy kaland, melynek második része zajlik (*www.nagykaland.hu*). Egy hajó legénységét alkotják a játékosok, akik kincset keresnek egy távoli szigeten. Hogy merre lépjenek a térképen, azt szavazással döntik el, ezt minden nap hajnali ötkor kiértékeli a szerver, és a legtöbb voksot kapott irányba lépteti a játékosok csapatát. A kapitány szava kettőt ér, de ha megrendült benne a társaság bizalma, leválthatja, és új főnököt választhat. Mindent pontokban számolnak, és a játék végén a játékosok ezeket értékes ajándékokra válthatják. Még érdekesebb a „Csipj fel!" (*http://snow.webinform.hu/www.csipjfel.hu*) Ez tulajdonképpen egy szabályokkal megtámogatott chat. Egy virtuális házibuli vendégeként egyetlen célunk van: egy jól irányzott mondattal felcsípni valakit. Ha az illető elfogadja közeledésünk, elkezdhetünk vele beszélgetni, innentől a játék átalakul egy szokványos chateléssé. Tevékenységünket értékelik partnereink, és ennek függvényében különféle toplistákra kerülhetünk (bunkó, szexi, bátor, okos – akinek kedve van, megszólíthatja az őt érdeklő toplista helyezettjeit is). Mellékjátékokban szerencsepontokat is szerezhetünk, melyeket privátbeszélgetésre, vagy a nap egy-egy órájának megvásárlására költhetünk – ha egy ellenkező nemű személy a mi óránkban szólít meg bennünket, jutalompontot kap. Nekem nagyon tetszett a dolog, lehet az önbizalmat fejleszteni ezerrel, hiszen nagy előnye a helynek, hogy arctalanul dorbézolhatunk a vendégseregben…

A Korridor másik érdekes játéka a Piramis (*http://piramis.korridor.hu*). Itt előbb építőelemeket kell vásárolnunk vagy cserélnünk a többiekkel, majd ezekből egy piramist építeni. Ha úgy érezzük, hogy elkészült a mű (kell lennie egy bejáratnak és egy elérhető kincseskamrának), a program lezárja azt, és mi mehetünk, hogy kiraboljuk más sírjait. Az eljutunk a kincsig, az bekerül a mi piramisunkba, és a többi kalandor megindul, hogy megszerezze azt…

A végére egy elég érdekes oldalt hagytam, mely kamaszkorom egyik népszerű társasjátékát valósítja meg. Körbeüljük az asztalt, az első játékos leír egy mondatot a papírra, majd továbbadja, és a következő játékos ezt lerajzolja, majd lehajtja az eredeti mondatot, így a következő „áldozatnak" az ő rajzáról kell megfogalmaznia egy értelmes mondatot – a negyedik játékos már erről rajzol valamit. A végeredmény elég hajmeresztő szokott lenni…

A Képírás (*www.kepiras.hu*) tehát ezt kínálja online játék formájában. Hét játékos ül a virtuális asztal körül. A rajzoló játékosnak 24 órája van arra, hogy képi formába öltse a mondatot (nyilván nem kell művészi kivitelre törekedni), és ezt feltöltse a szerverre, hogy folytatódhasson a menet. Érdemes megtekinteni a Galéria menüpont alatt az eddigi játékokat, nem semmi szórakozás, azt garantálom!

Zárszó

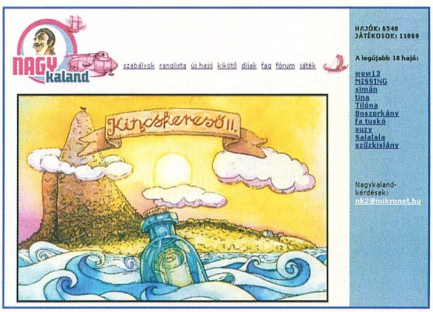
Áttekintésünk korántsem lehetett teljes. Megpróbáltunk egy átfogó képet nyújtani a hazai ingyenes online játékokról, és talán a fentiekből látszik, hogy bizony a magyar webfejlesztőknek minden oka megvan a büszkeségre. Nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy aki bármelyik bemutatott játékot kipróbálja, valódi játékélménnyel gyarapszik, és jó időre lekötheti magát akár virtuális lény nevelésével, akár kalandozásokkal vagy csatákkal – vagy mindezeket félretéve a többi játékostárssal kapcsolatba kerülve, hiszen soha nem szabad elfelejteni, hogy ezen oldalakra lépve egy valódi közösség tagjaivá válhatunk. És ez – szerintem – minden pénznél többet ér…

]{redenc

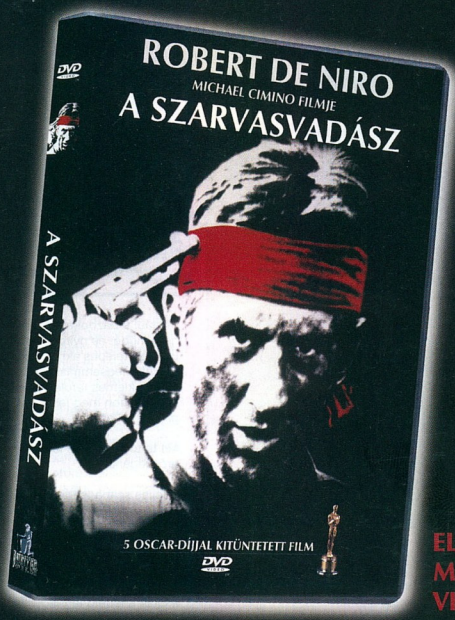
A HON-FOGLALÓ

A Hon-foglaló (*www.honfoglalo.hu*) is megér pár szót – végtére is hazánk sorsa múlik rajta. :) Hárman szállnak versenybe minden alkalommal (többen nem), hogy egy-egy szabadon választott megyéből kiindulva megszerezzék a többit is. A hódítás stratégiai gondolkodást és széles ismeretanyagot kíván, ugyanis ellenfelünket jó érzékkel megválasztott pontokon kell támadnunk (magunkat ilyeneken védenünk) – s fegyverünk ehhez a tudás, mivel a csaták kimenetelét kvízkérdésekre adott válaszok döntik el. Győzelmeinkkel pontokat szerzünk: a játék nyertese az, aki a legtöbbel bír a hadakozás végén.

(– szerk.)



AGYROBBANTÓ



ELŐSZÖR DVD-N ÉS MEGVÁSÁROLHATÓ VHS-KAZETTÁN!

ÖT OSCAR-DÍJAS FILM

A SZARVASVADÁSZ

MICHAEL CIMINO FILMJE

ROBERT DE NIRO | MERYL STREEP | CHRISTOPHER WALKEN

MEGJELENIK NOVEMBER VÉGÉN!

MOST AKCIÓS ÁRON, 4990 FT-ÉRT MEGRENDELHETŐ DVD-N

VAGY 1990 FT-ÉRT VHS-KAZETTÁN

A 0620 3840063-AS TELEFONSZÁMON

DVD VIDEO TM

EXKLUZÍV

SOLDIERS OF ANARCHY

interjú

Egy új, a közeljövőben megjelenő stratégiai játék, a Soldiers of Anarchy készítőit kérdeztük ki néhány érdekesebb részletről.

Nyomulnak a tankok - valakinek rossz napja volt...

A Soldiers of Anarchy kerettörténete sötét közeljövőt tár elénk. Bevezetésként azt kérdezném, mi motiválta a témaválasztást? Ilyen sötétnek látjátok a jövőt?

Nem igazán. De elég jó háttértörténetnek, nem? A fény csak a sötétben világít igazán, és csak sötét környezetben tudja hősünk a legjobb formáját mutatni. A háború egyébiránt mindig sötét és szörnyű dolog.

A játékról annyit tudunk, hogy valós idejű stratégiai és taktikai részeket ötvöz. Pontosan hogyan jelenik ez meg a játékban? Melyik elem dominál?

Parancsolhatsz akár 12 emberből álló osztagnak is, akik képesek lesznek különböző járműveket irányítani. Ezekből maximum 6-ot vezethetünk, mert minden járműhöz két fő kezelőszemélyzet szükséges. Ha az ellenséges erők gyengébbek a mieinknél, egyszerűen szétzúzhatjuk őket. Viszont gyakran ők az erősebbek. Ilyenkor jön a játékba a taktikai rész. Használd a mesterlövészedet, hogy likvidáld az ellenség kulcsjátékosait, mint például a bazookás, lopakodj a háta mögé, és nyírd ki hangtalanul, vagy telepíts aknamezőt a tankok megsemmisítésére. Nincs igazán kiemelt terület, sokféle úton-módon meg lehet oldani a problémákat.

Mit tartotok a játék legnagyobb erősségének?

A teljes szabadságot, amivel elérheted a céljaid. Általában minden küldetés több feladatból áll, amik kapcsolódnak a történethez, és így egymáshoz is. De csak rajtad múlik, hogyan és milyen sorrendben teljesíted őket. Vannak, akik a csak a lehető legnagyobb mordállyal érzik biztonságban magukat, mások inkább gyalogos bakákkal taktikáznak.

A játék motorja egy másik igen erős pont. Ez teszi lehetővé az igazi szabadságot. Megsemmisíthetsz bármi utadba kerülot, ezzel új utat nyitva a csapataidnak. Ez a szabadság érzését adja, nem úgy mint néhány más játékban, ahol az ember egyfolytában érzi a korlátokat.

Olvashattunk arról is, hogy a komor sztori nem csak laza összekötő kapocs a küldetések között, hanem többféleképpen is alakulhat. Mitől függ a történet alakulása, mekkora különbségek vannak a sztorivonalak között?

Hidd el, nagyok a különbségek! A játék folyamán többször kényszerülsz rá, hogy eldöntsd, melyik oldalon akarsz tovább harcolni, és attól függően, kit választasz, más küldetésekkel kerülsz szembe. Egyszerűen nem jutsz hozzá a fegyverek egy bizonyos százalékához és nem fogsz látni minden helyszínt, ha csak az egyik történetszálat követed. (Más kérdés, hogy a dezertálás tényét hogyan fogja tudni a játékos morálisan feldolgozni. :-) BeeGee.)

A játékban váltakoznak a nappalok és az éjszakák. Lesz ennek valami jelentősége, vagy inkább csak hangulati elem?

Vannak nappali és éjszakai küldetéseink, és számít a különbség. A látótávolság sokkal rövidebb az éjszakai beállításnál és van egy kütyü, ami csak éjjel ad előnyöket (éjjellátó).

A rendelkezésünkre álló járművek, fegyverek valósághűek, vagy e képzelt jövő képzelt eszközei?

A fegyverek jobbára valóságosak a világ minden tájáról. Orosz helikopterek, amerikai tankok, német dzsippek. Azért persze lesz egy-két különleges meglepetés is.

Az interneten található képek nagyon látványosak, a megadott minimális gépigény (P3 600 MHz, 128 MB, TNT2) azonban nem vészélyes. Van valami specialitása a grafikus motornak, amivel ezt elértétek?

Skálázható a játék motorja. Ez annyit tesz, hogy fel lehet (kell) áldozni néhány részletet a sebesség oltárán. Lehet, hogy lesz, akinek ki kell kapcsolni az árnyékokat, vagy alacsonyabb felbontású textúrákkal játszani. Sok screenshot csökkentett beállításokkal készült, de még így is meglehetősen jól néznek ki.

Milyen nehézségűre terveztétek a játékot? Hogyan saccoljátok, hány játékórát fogunk eltölteni előtte, ha végig akarunk haladni az összes küldetésen?

Úgy gondolom, negyven óra körüli a játékidő. Négy különböző nehézségi fokozat van, mindenki beállíthatja a tudásának megfelelőt. Általánosságban ez nem egy könnyű játék, számíthattok egy jó adag kihívásra.

Volt-e valami, amit a fejlesztés során technikai okokból kellett kihagynotok, de a későbbiek során szeretnétek pótolni (mondjuk egy kiegészítő képében)?

Van egy pár ötletünk, ami elég kúl volna egy kiegészítőben. Mint például még több fegyver és egység (azt hiszem, mindenkinek megvan a saját kedvenc háborús egysége). Tengeri ütközetek is lehetnek majd esetleg.

Melyek lesznek a többjátékos mód sajátosságai?

Gyors, kemény és akciódús csatákra számítsatok. Nagyon különböző fog a normál multiplayeres RTS-ektől. Az akció egyből kezdődik, mivel nincs erőforrás menedzsment a játékban. Nagyon óvatosnak kell lenned az embereiddel, mivel sokkal realisztikusabb fegyvereink vannak, mint más játékokban. Ha egy tank talál el egy katonát, akkor az azonnal ott pusztul. Másrészről viszont egy tankból elég nehéz észrevenni egy kúszó katonát, szóval nagyon fontos, hogy az ellenséget óvatosan kémleljük ki.

Mit jelent az, hogy speciális képességei lesznek egységeinknek?

Minden katona el tud sajátítani két különböző képességet. Például csak egy tapasztalt mesterlövész tudja a távcsöves puskát hatékonyan használni, vagy csak egy utász képes aknamezőt telepíteni, vagy éppen hatástalanítani. Csak a játékoson múlik, hogy eldöntse melyik katona milyen készséget tegyen a magáévá és milyen összeállításban küldi őket a csatatérre. Tanítsam futni a szanitécemet, ezáltal gyorsabbá téve, és kevésbé sebezhető is lesz – vagy inkább tanuljon meg bánni a fegyverrel, hogy jobban meg tudja védeni magát?

Eszköz- és épületfejlesztési lehetőséget terveztetek-e?

Megjelenttettük a szerkesztőprogramot is, mi is ezzel készítettük a hadjáratokat a játékhoz. Mindenki képes lesz küldetéseket, vagy akár egész kampányokat is csinálni. Tervezzük, hogy megjelentetünk további szerkesztőket is, tehát megváltoztatható lesz az egész játék – létrehozhatunk új egységeket és fegyvereket is.

Véleményetek szerint mi lehet a játéknak az a gyenge pontja, amelybe a magamfajta szőrösszívű kritikusok beleakaszkodhatnak majd?

Egyes játékosok még 100 küldetés után fognak könyörögni. :-)

Jövőbeli terveitekről csak annyit áruljatok el: maradtok a műfajnál, vagy új vizekre eveztek?

Természetesen örömmel készítünk további részeket a SoA-ból, ha a játékosok ezt igénylik. Mason is dolgozunk persze, de most még korai volna ezt leleplezni.

BeeGee

Köszönjük az interjút.

Jelentem, reflektorunk sugarai megbontották a kerítést.

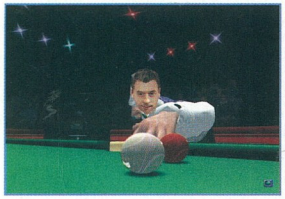
MAGYAR VERZIÓ

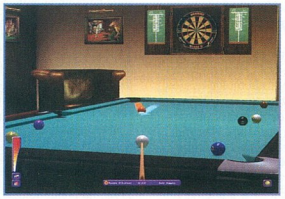
Bár a Soldiers of Anarchy a tengerentúlon már közel két hónapja megvásárolható, a hazai kereskedésekben egyelőre nem találkozhatunk vele. Ennek kettő oka van: egyrészt az európai megjelenés csak jövő márciusban esedékes, másrészt a hazai forgalmazó egy komplett magyarítást határozott el a játékkal kapcsolatban.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

CODEMASTERS / BLADE INT. STUDIOS / 2003. MÁJUS
WWW.CODEMASTERS.COM/SNOOKER2003

A WCS legújabb részében új, összetett mesterséges intelligencia debütál majd, szintén új hálózatos technológiák és fejlesztett fizikai modellezés használatával párosítva. A látványt nagyban feldobja a TV-közvetítéseket idéző kamera-beállítások használata, valamint a motion-capture eljárással bedigitalizált szupersztárok nagyfelbontású, játékosonként 9-15ezer poligont tartalmazó modelljeinek alkalmazása. A megújult animációs rendszer pedig a teljesen természetes hatású mozgásokat segíti elő, beleértve a teljes arcmimika megvalósítását is. Mindezek kiegészítéséhez fotórealisztikus labda, asztal és ütő megjelenítés tartozik. A játék a snooker mellett két Pool játékot is tartalmaz majd: a 9 Ball Pool és az English 8 Ball Pool került bele.





NEVERWINTER NIGHTS FINOMSÁGOK

INFOGRAMES / FLOODGATE+BIOWARE / 2003. II-III. NEGYEDÉV
NWN.BIOWARE.COM

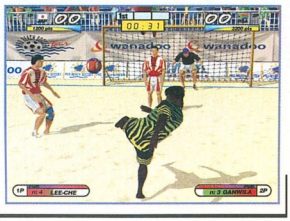
A Bioware sem rest, ha extra bevételt hozó kiegészítőkről van szó, hiszen egyből 2 addonnal kíván kedveskedni a Dungeons & Dragons 3. kiadásán edződött kalandorok-

nak. Tulajdonképpen csak az egyik nevezhető igazi küldetéslemeznek, hiszen a Shadows of Undrentide viszi tovább az alapjáték történetközpontúságát (így többnyire „csak" a szokásosnak mondható új NPC-k, szörnyek, fegyverek és varázslatok tömegei várhatóak tőle), míg az XP2 munkacím alatt futó projekt inkább a mesterséges intelligencia kódrengetegén való csinosítást, valamint grandiózusabb, félelmetesebb ellenfelek megalkotását tűzi ki célul. Azt azért még érdemes megjegyezni, hogy tulajdonképpen csak ez utóbbit fejleszti a Bioware, a Shadows of Undrentideot a Floodgate mesterei készítik, akik Looking Glass fedőnév alatt már tettek le egyet s mást az asztalra (pl. Thief 1-2, System Shock 1-2).

PRO BEACH SOCCER

WANADOO / PAM ENTERTAINMENT / 2003. MÁRCIUS
WWW.WANADOO-EDITION.COM

A strandfoci műfajának eleddig nélkülözött világába kalauzol el minket a Wanadoo tavaszszal megjelenő játéka, melyben a valósághű szimulátorok rajongói mellett az arcade stílus kedvelői is megtalálják majd számításukat, hiszen a program mindkét tábornak egy külön beállítható játékmódot kínál. A 32 csapatot, és Riótól Dubai-ig számtalan helyszínt tartalmazó játék valóságos karaktereket és mozdulatokat vonultat fel, a hangulat fokozásáról pedig lézershow-k és DJ-k gondoskodnak. A játék fejlesztésében a Beach Soccer Federation (BSWW) is részt vett.



FIRE WARRIOR

THQ / KUJU / -
WWW.FIREWARRIOR.COM

A Microsoft Train Simulator-t készítő Kuju ezúttal egy first person shooter készítésén munkálkodik, mely a Warhammer 40,000 univerzumra épül. Központi karakterünk Kais, a Tűzharcos lesz, aki a tündéri Ko'vash kiszabadítására induló csapat tagja. Ko'vash-t a Birodalmi Erők ragadták magukkal, nem mintha ez – a képeket elnézve legalábbis – túl sokat számítana. Azt azért elmondjuk (hátha lesz belőle

valami, mire megjelenik), hogy a Fire Warrior 17 pályát tartalmaz majd, 22 egzotikus karakterrel harcolhatunk, és 16 fegyverrel ismerkedhetünk össze. A játékhoz egy 4-szereplős multiplayer játéklehetőség is tartozik… ezen is lenne még mit javítani, de leginkább a grafikának feküdhetnének neki a fiúk.

BESIEGER

MÉG NINCS / PRIMAL SOFTWARE / -
WWW.BESIEGER.COM

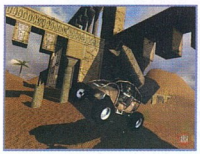
Nomen est omen – mondhatnánk, hiszen a Primal Software üdvöskéje nevéhez hűen az ostrom izgalmas műveletének "megzenésítése" érdekében hadrendbe állít pár megfontolt bitet. Természetesen a Besiegerben dicső

stratégaként nem csak az aktuális vár kisistenét zaklathatjuk, rettenthetetlen várúrként a vad rohamokat is ki kell állnunk. A 12 egyjátékos küldetés során két szembenálló fél egyikét kell győzelemre vezetnünk, 40 egység és 20 épület közepette.
Sajnos eleddig úgy néz ki, a kiadók vaskos pénzkötegeit rejtő védőfalait sem könnyű bevenni, mivel a fejlesztők mindmáig befektetők után kajtatnak "forradalmi" játékuk sikere érdekében, ám úgy látszik, ezt meg a nagy pénzkoncentrátumok nem veszik be…

FUEL

WANADOO / FIRETOAD SOFTWARE / -
WWW.FIRETOADS.COM/GAMES_FUEL.HTML

A FUEL egy karakter-központú interaktív versenyjáték, melyben a napjainkban játszódó futamok földön, vizen és levegőben egyaránt zajlanak. A játék a nyolc karakter egyikének kiválasztásával indul, melyeknek eltérő képességei alapján történő megfelelő kiválasztása fontos lehet a sikeres teljesítés szempontjából. Járműpalettánkon buggy-k, motorcsónakok és helikopterek is szerepelnek, de fontos szerep jut lábunknak is, hiszen egyes járművel teljesítendő szakaszok között előfordul, hogy futkároznunk kell, avagy cápákkal teli vízben úsznunk, így nem lesz mindegy állóképességünk mértéke sem.



PORT ROYALE

ASCARON / ASCARON / 2003. MÁRCIUS
MÉG NINCS

A Pirates! óta számtalan öntudatos fejlesztőgárda próbálta túlszárnyalni a "kalózhadviselés őserejét", ám ez idáig még senkinek sem sikerült. Az ifjú titánok azonban szokás szerint nem adják fel a küzdelmet, továbbra is

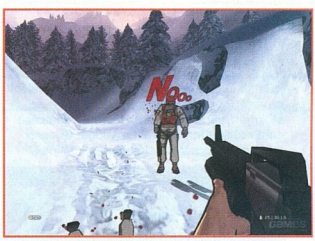
kóstolgatják a témát, akár az Ascaron Port Royale névre hallgató stratégiája. Amit ígérnek: XVI-XVII. századi történelemre alapuló 100 küldetés több szálon futó cselekménynyel, sőt, jó pár alternatív befejezéssel, 4

nemzet (angol, francia, spanyol, holland), 60 város, kereskedelemre különösen érzékeny mesterséges intelligencia, valamint 12, 3D-ben tökéletesen lemodellezett hajó.

XIII

UBI SOFT / UBI SOFT PARIS /
2003. III. NEGYEDÉV

Többször hírt adtunk már a Ubi Soft párizsi részlegében készülő, cel-shaded (képregényszerű) grafikával rendelkező FPS-éről, a XIII-ról. A szomorú aktualitást újabb hírünknek az adatlapban olvasható változás adja, nevezetesen hogy a játék megjelenését újabb fél évvel eltolták, egészen 2003 III. negyedévéig. A késlekedés okairól a fejlesztők azt nyilatkozták, hogy további extra időre van szükségük néhány új játékelem megalkotására és integrálására minden egyes platformra. Nos nincs mit tenni, várhatunk hát tovább…



APRÓSÁGOK

■ A november közepi állapotok szerint a játékeladási lista élén ismét egy Sims, név szerint a Sims Unleashed tanyázik. Őt követi az Age of Mythology és a Harry Potter második része. A 10-es lista fennmaradó részén még további két Sims játékot találunk.

■ A Sierra bejelentette, hogy szerződést kötött a Medal of Honor: Allied Assault játékot készítő 2015 formációval, egy ez idáig be nem jelentett akciójáték fejlesztésére.

■ A Sierra egy szép pénteki napon kiadta a No One Lives Forever 2 v1.2-es javítását, majd szinte ugyanazon lendülettel le is vette azt oldaláról. A heves érdeklődésre reagálva elmondták, hogy az auto-upgrade kompatibilitással akadtak gondok.

■ Az Electronic Arts és az Nvidia partner-megállapodásának köszönhetően 10 nagysebességű Nvidia játékszervert állított hadrendbe, melyek a Battlefield 1942 kiszolgálását látják el. Az Nvidia StreamThru hálózati technológiájára és ASUS A7N8X nForce2-alapú alaplapokra épülő gépek hangzatos neveket kaptak: Bradley, DeGaulle, Eisenhower, MacArthur, Montgomery, Nimitz, Patton, Rommel, Yamamoto és Zhukov.

■ Frissítették a Sabotain hivatalos weboldalát néhány kellemes háttérkép-kollekcióval. A játék karaktereit tartalmazó képeket a www.sabotain.com címen találjátok.

■ A JoWooD közleményben tudatta, hogy a mostanában már majdnem gyártósoron pihengető AquaNox 2: Revelation megjelenését 2003 elejére halasztják. Andreas Tobler főnök szerint a fejlesztők kértek némi plusz fejlesztési időt, hogy minket, játékosokat bizonyosan el tudjanak majd káprázatni.

■ PlanetSide bétatesztet szervezett a Sony Online Entertainment, 1000 szerencsés játékos számára. Az Everquest készítőinek új, online FPS játékát hatalmas várakozás előzi meg, így az 1000 kiválasztott mellett a másik párszázezer ember – köztük szerkesztőségünk – már inkább a megjelenési időpontot várja.

■ Az Epic hivatalos fórumán bejelentette, hogy tervei között szerepel egy Unreal Tournament 2003 bonus pack készítése, mely jó néhány új map-et tartalmaz majd, és a nagyon közeli jövőben – tehát feltehetőleg legkésőbb karácsonykor – megjelenik.

SMASH UP DERBY

MÉG NINCS / CITY INTERACTIVE / 2003. JANUÁR

Hosszú évekig nem hallatott magáról a roncsderbi műfaj, most meg mindjárt két képviselője is fejlesztés alatt áll. A Flat Out mellett a Smash Up Derby sem rendelkezik még kiadóval, ám a fejlesztők határozottságának és a program előrehaladott állapotának köszön-

hetően talán tartható lesz a januári megjelenés. Hogy néhány szót a játékról is ejtsünk, a szinte már kötelezően fantasztikus grafika mellett a látványos zúzda lehet az, ami majd megfogja a játékosokat. Autóinkat szinte az utolsó csavarig rommá változtathatjuk, és ami szintén sokat nyom a latban: kiterjedt multiplayer lehetőségekkel vértezik fel a játékot.

BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME

ELECTRONIC ARTS / DIGITAL ILLUSIONS / 2003. FEBRUÁR
WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/BATTLEFIELD1942/HOME.JSP

Az Electronic Arts tovább kényezteti a II. világháborús harci játékok rajongóit, hiszen pár hónap múlva már kezünkbe vehetjük a Battlefield 1942 kiegészítő lemezét, a The Road to Rome-t. Olyannyira kiegészítő lesz a lemez, hogy önállóan nem futtatható majd, cserébe viszont hat új map-et ad csapatalapú multiplayer-rajongó játékosainak kezébe. A történet az eleddig kevésbé felkapott olasz és szicíliai front történéseit meséli majd el, többek között a Husky-hadműveletet, valamint az Anzio és a Monte Cassino környéki csatákat alapul véve. A designerek így egy sor új épületen élhették ki alkotási kényszerüket, a takaros olasz lakóházaktól a Monte Cassino kolostorig.

A Road to Rome két új haderőt (francia és olasz) és 8 új vezethető járművet kínál, így az alapegységekkel együtt már több mint 30 légi, vízi és szárazföldi gép áll rendelkezésünkre, köztük a német BF-110-es és a brit Mosquito ikerturbinás vadászbombázó. Fegyvereink is kibővülnek, olasz, brit és német tankok és tankelhárítók, valamint újabb kézifegyverek nyújtják majd a játékidőt. Itt az olasz Breda rohampuskát, a brit Sten SMG-t és a különféle bajonetteket emelték ki a készítők.

AMERICAN MCGEE'S OZ

INFOGRAMES / CARBON6 / -
MÉG NINCS

Amennyiben American McGee továbbra is így folytatja, az American McGee's Alice-ben debütált exhibicionizmusa lassan kóros egoizmusba fordul át, hiszen következő játékának címéül szintén saját nevét szánja. Való igaz, e

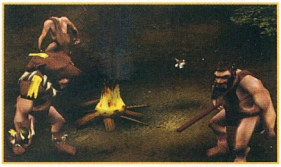
döntés ma már inkább jó PR-lépésként könyvelhető el, mintsem önös érdekek manifesztációjaként, mindenesetre már most látszik, hogy az American McGee's Oz „elődjéhez" hasonlatosan bevési majd magát a kivételes számítógépes játékok történelemkönyvébe. Ahogy az a címéből sejthető, a program az Óz, a nagy varázsló című mesét dolgozza fel, jóllehet, a „szívtelen" bádogember és a félénk oroszlán viszontagságai helyett inkább az előzményekre koncentrál. Dorothy érkezése előtt néhány tornádóval Óz világát teljesen felemésztette a Varázslók és Munchkinek,

illetve a valaha jóságos Boszorkányok közt évezredekig tartó háború. Az Éjszaka Birodalmának uralkodói, nem látván más lehetőséget, az Emberek földjéről hívtak át egy esendő lelket, s hihetetlenül nagy varázshatalommal ruházták fel, hogy végre rendet teremthessen Ózon (mily kétes elem!), békességet és örök nyugalmat hozva a helyiek szívébe...

EXTINCTION

MÉG NINCS / RIVAL INTERACTIVE / -
MÉG NINCS

Pár nappal ezelőtt alapvető antropológiai ismereteinket vonta kétségbe egy felfedezés: minden elaggott organizmuscsökevényre lesben álló régészek egy csoportja két ganajtúrás közt 50 millió éves dinoszauruszfélére utaló fosszilis maradványokra leltek. A furcsa csak az, hogy közvetlenül mellettük velük egykorú emberi csontvázak is a földön hevertek, ami az általunk elképzelt eredetünk újraértelmezését kívánja meg. Eme – ősem-



ber és dinoszaurusz "békés" együttélését átfogó – átértékelést mutatja be az Extinction, kiváltképp, mert e szenzációs lelet is csak a Rival Interactive stratégiájának alapsztorijában létezik. A programban 3 ellenséges törzs egyikét kell győzelemre vezetnünk, természetesen azért az evolúció szabályainak betartása kíséretében (tehát először feltaláljuk a botot, aztán a dárdát, majd a komplikáltabb kőbaltát, végül a tüzet stb.).

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

NOVALOGIC / NOVALOGIC / 2003. FEBRUÁR
WWW.NOVALOGIC.COM/GAMES/DFBHD

Többször beszámoltunk már a Sólyom Végveszélyben című film alapján készülő játékról, melynek utolsó előtti hivatalos megjelenése éppen mostanában lenne aktuális... ha nem halasztották volna el pár hónapja, egészen jövő február végéig. Ez viszont egy remek alkalom arra, hogy a most megjelent képeket megvizsgálva megnézzük, milyen lett volna a játék grafikája, ha az eredeti tervek szerint most megjelent volna. Nos, azt megállapíthatjuk, hogy a grafikával már most sem lett volna túl nagy baj.

WARZONE ONLINE

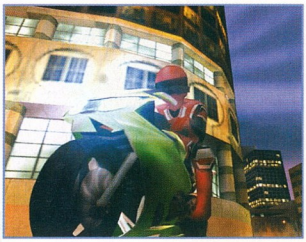
PARADOX ENTERTAINMENT / NINCS / NINCS
WARZONE.PARADOXPLAZA.COM

A távoli jövőben (kb. 1500 év múlva) az emberiség elhagyta a földet, hogy más, jobban megfelelő életteret találjon. Az erőforrások elosztására tett kísérlet hat táborra osztotta a közösséget. De az emberek által réges-rég megalkotott Sötét Légió a készítői ellen fordult. Röviden ennyi a Mutáns Krónikák története, ami a Warzone Online című stratégiai program alapjául szolgált. Mint a nevéből is adódik, ezt a játékot csak multiplayer módban lehet majd játszani. A tervezett lehetőségek között olyanok szerepelnek, mint a külön látási távolság egységenként, a rövid távú útkereső algoritmus, választható fajok.

MIDNIGHT CLUB II

TAKE 2 INTERACTIVE / ANGEL STUDIOS / 2003. FEBRUÁR
MIDNIGHTCLUB2.COM

Az eleddig csak konzolon hódító Midnight Club a második résszel immár az éjszakai autóversenyezések iránt fogékony PC-s játékosokat is meg kívánja hódítani. A Midtown Madness fejlesztőcsapatának játékát előbb a GTA-s Rockstar Games karolta fel kiadásügyileg, ám a legfrissebb hírek szerint időközben a Take 2 az egész Angel Studios-t felvásárolta, szerény 28 millió dollár kipengetésével. Egyébként a Midnight Club 2 az illegális gyorsulási versenyekről szól, melyek Los Angeles, Tokió és Párizs éjszakai utcáin zajlanak majd, feltuningolt autók és motorok közreműködésével.



APRÓSÁGOK

■ Sajnálatos tény, de az Infogrames elhalasztotta készülő stratégiájának, a Masters of Orion 3-nak a megjelenési idejét, így a már-már pirosbetűs december 4-ei dátum helyett csak jövő év elején futkoshatunk a boltokba a beszerzése végett.

■ Blizzard finomságok
Ennek sohasem lesz vége? – tehetnénk fel a költői kérdést, hiszen mint már oly sokszor, most is a nagy multicégek szokásos – talán túlzott – profitorientált tevékenységének egyikéről adhatunk számot. Mai főszereplőnk a híres Blizzard, amely eddigi játékaik sikerét meglovagolva egy különleges DVD-csomagot hozott létre. A kollekció a StarCraft, a StarCraft: Brood War, a Diablo II, valamint a Warcraft III: Reign of Chaos átvezető mozijait foglalja magába, ami mondjuk minőségét figyelembe véve 20 ropogós dollárért nem is olyan sok – pláne, hogy el se kell mennünk érte, mivel csak a Blizzard online részlegéből lehet megrendelni (éljen postaköltség intézményei!).

■ A minap valósággal magába roskadt a már-már intravénásan vegetáló multi-társadalom, hiszen az Akellának volt mersze bejelenteni, hogy készülő játéka, a Sea Dogs 2 nem tartalmaz többjátékos üzemmódot. A rémhír természetesen, ahogy az lenni szokott dühös tornádó módjára kavarta fel az Internet porát, és most rajongók ezrei tiltakoznak a döntés ellen...

■ Ismét elhalasztották a Starsky and Hutch megjelenési dátumát. Az idén decemberi időpont így már a múlté, helyette jövő tavasszal várhatjuk a két rendőr kalandjait.

■ A Kuju neve a Microsoft Train Simulator játékból lehet ismerős, ők voltak ugyanis a vonatos játék fejlesztői. Most egy autóversenyt készítenek, Lotus Challenge néven. A játékot most télen szerették volna kiadni, de oly sok társához hasonlóan belőle is csak jövő márciusban lesz dobozos termék.

■ Kiosztották a 11 éves múltra visszatekintő nemzetközi EMMA (Electronic Multimedia Awards) díjakat, melynek PC-s kategóriájában a Warcraft III: Reign Of Chaos, míg online szekciójában a Neverwinter Nights győzedelmeskedett. A össz-arany díjat szintén a Warcraft III vihette haza.

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

JOWOOD / PHENOMIC / 2003. III. NEGYEDÉV
WWW.SPELLFORCE.COM

Új stratégiával készülődnek a nyári uborkaszezonra a The Settlers sorozat atyjai (legalábbis jó néhányuk átigazolt Volker Wertichhez)! A Spellforce: The Order of Dawn legalább is jó néhányuk átigazolt Volker Wertichhez)! A Spellforce: The Order of Dawn leginkább talán a korát meghazudtoló látványorgiával rendelkező Sacrifice-hoz hasonlítható: szintén egy "központi" karakterrel kell egységeinket megidéznünk. A manát, illetve manaforrásokat itt úgynevezett rúnák helyettesítik, ám egy kreatúra életre keltéséhez egy-egy "templom" szükséges, így többnyire ezek megtartása, illetve bővítése biztosítja győzelmünket.

A program érdekessége, hogy a tavaly megjelent Aquanox grafikus motorja dübörög alatta (természetesen továbbfejlesztve), így végre megtudhatjuk, mennyire rugalmas engine-t alkottak a Blue Byte programozói.

ALPHA BLACK ZERO

PLAYLOGIC INTERNATIONAL / KHAEON / 2003. III. NEGYEDÉV
213.206.89.101/HOST/PLAYLOGICGAMES/GAMES/ALPHABLACKZERO

Egy újabb külsőnézetes akciójáték, más néven 3rd person shooter került elő az ismeretlenségből. Története szerint a SolGov szövetségnek 2366-ban zavargásokkal kell szembenéznie. Hősünk ezúttal Kyle Hardlaw hadnagy névre hallgat, aki az Alpha Black Zero nevű speciális kommandós csapat vezetője, elsődleges feladata pedig a kormányzat elleni merényletek megakadályozása. Újabb megbízása Qahira-ra, a politikailag nem igazán korrekt bolygóra vezeti (melyet egyébként egykoron valami Marsként ismertek), ahol egy katonai szervezet számos SolGov tisztviselőt tett már el láb alól. Ezen helyszín, a titkos feladatok, a rebellis környezet, és az ultra-jobboldali szeparatisták fenyegetése roppant feszült helyzet elé állítja majd a fővárosba, Olympus City-be érkező hősünket, miközben egy rejtélyekkel teli, kusza történet bontakozik ki előtte, ahol a végén Hardlaw-nak már azon kell küzdenie, hogy tisztára moshassa a nevét, és visszanyerhesse szabadságát.

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

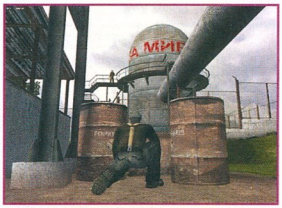
CENEGA / PLASTIC REALITY / 2003. III. NEGYEDÉV
MÉG NINCS

Miközben Bush nyomán mostanában minden vizslató szem Irakra szegeződik, számos amerikai hadiszínezetű ballépés, avagy túlkapás jut az ember eszébe. Sokan egyből Vietnámra asszociálnak, pedig a Koreai háború se volt piskóta. A Plastic Reality pont eme 1950 és 1953 közötti ütközeteknek (és a majd' 2 és fél millió elhunytnak) állít emléket Korea: Forgotten Conflict című stratégiájában, amely történelem hűen próbálja bemutatni e vérgőzös korszakot. A programot főbb szavakban teljes 3D-s felépítés, szabadkötésű és zoomolható kamerarendszer, illetve belső helyszínek tökéletes kiképzése jellemzi.

COLD WAR

MÉG NINCS / MINDWARE STUDIOS / -
COLDWAR.MINDWARESTUDIOS.COM

Mi sem bizonyíthatná jobban naprakészségünket, mint hogy így, a tél közeledtével egy igencsak aktuális programról, a Cold Warról is megemlékezünk pár mondat erejéig.
A Mindware Studios hetyke kis first person sneakerjében egy, a csernobili atomkatasztrófa kialakulásának körülményei után szaglászó amerikai (már hősgyanús!) fotóriportert alakítunk. Ő, ráadásul, miközben önfeláldozó módon s lelkesen kattogtat a sugárveszélyes helyszínen, mutáns kreatúrák pózolásán túl az ORTT-nél is bizarrabb titkos intézményekre is lel a háttérben. Ezt persze nem nézik jó



szemmel a konspiratív érintettek, azonmód fegyveres alakulatok tömegeit rendelik ki likvidálása végett – a szituációt pedig csak nehezíti, hogy hősünk nem a hentelésre, hanem a Pulitzer-díjra gyúr: fegyverek helyett így a Thiefből lopott (hm, ez akár értelmi alliteráció is lehetne!) osonáson van a hangsúly.
Habár a program sajátos koncepciója lévén meglehetősen ígéretes darabnak tűnik, sajnos még mindig kiadó nélküli állapotban nyomorog, ami elég nagy blamázs, még a merészebb pénzkoncentrátumok részéről is…

HOMEPLANET

RUSSOBIT-M / 3MAP GAMES / 2003. I. NEGYEDÉV
HOMEPLANET.REVOLTGAMES.COM

Javában zajlik a Homeplanet orosz verziójának bétatesztje, és mire az újság megjelenik, valószínűleg már az angol változat is hozzáférhető. A szerkesztőségbe is érkezett egy példány, amíg tesztereink alaposan kielemzik, néhány képet tennénk közzé, csak úgy miheztartás végett.

NO NAME WAR

MÉG NINCS / AMC CREATION / -
WWW.AMC.RO/GAME.HTML

Noha már vagy egy fél éve meglehetősen pofás állapotban leledzik a No Name War, még egyetlenegy pénzkoncentrátum sem csapott le rá, pedig mondhatni szimpla valósidejű stratégia lévén közel sem lenne olyan meredek húzás beruházni erre a projektre... A távoli jövőben az ember által felélt és elhagyatott Föld élettelenül kering a Naprendszerben, mígnem egy idegen faj fel nem fedezi, hogy kb. ezerszer fejlettebb eszközeivel még "ő" is ki tud préselni némi nyersanyagot a szerencsétlen sárgolyóból. Ám épp amikor munkához látna, még 2 ismeretlen létforma látja meg szintúgy e borzasztó nagy lehetőséget, s megindul a harc a Föld utolsó nyersanyagtartalékaiért. Feladatunk az egyik felet választva 30 küldetés során legyőzni ellenlábasainkat, 80 – szerepjátékszerűen fejlődő – egység, 70 épület, valamint 20 NPC közepette.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

UBI SOFT / RED STORM / 2003. JANUÁR

Tom Clancy következő, igen ígéretes játékának hivatalos fórumán mostanában egyetlen kérdés foglalkoztatja a látogatókat: mi a helyzet a demóval. A Ubi Soft illetékesei elmondták, hogy a Splinter Cell játszható demó december közepére várható (reméljük ezekben a pillanatokban vált hozzáférhetővé). Amíg a január végi megjelenésre várunk – ami nálunk valószínűleg már inkább februárra csúszik majd – nézzünk meg pár új képet.

DEFECTION

MÉG NINCS / QUANTA ENTERTAINMENT / -
WWW.QUANTA-ENTERTAINMENT.COM/DEFECTION

A Defection egy klasszikus szerepjátékot takar, már ami a felépítését illeti: Baldur's Gate-szerűen partyzgathatunk, max. 5 főig bezárólag. Sci-fi lévén azonban van egy kis csavar, a programban ugyanis egy android fejvadászt alakítunk, aki előre beprogramozott direktívák nélkül tengeti kibernetikus életét (ez amolyan Star Trekes Data-féle létformát takar). Küldetéseit megnehezíti, hogy az Ansalon nevezetű bolygón mind politikai, mind földrajzi szempontból káosz uralkodik (a háborúk miatt). Sosem tudhatjuk, ki barát, ki ellenség – csak a józan eszünkre (jobban mondva pozitronagyunkra) számíthatunk. A fordulatos történetnek köszönhetően (minden sarkon intrikák tömegei várják a cselszövő-lelkületűeket) pedig nem csak a bujdokoló szökevényeket, hanem az emberi lélek rejtelmeit is kifürkészhetjük...

APRÓSÁGOK

■ A Relic Entertainment hivatalos honlapján (http://www.relicnews.com) felfedte, milyen állatokat (illetve azok kombinációit) is szánnak a teljes verzióba. Lesz itt elektromos angolnától kezdve mérges békáig minden, én speciel alig várom, hogy kipróbálhassam a több száz tonnás kékbálnafarokkal "csaholó" zsiráfomat...

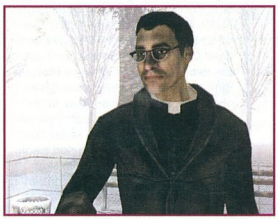
■ Pár hónapja jelentette be a Konami, hogy PC-s játékkiadói üzletágát szeretné felfuttatni egy csöppet. Ennek első állomásaként bejelentettek most 5 játékot, melyek mindegyike jövő év első negyedévében fog megjelenni. Elsőként a Shadow of Memories nevű, időutazós kalandjáték érkezik, őt a Silent Hill 2: Director's Cut akciófhriller és a Metal Gear Solid 2: Substance lopakodós akciójáték követi, mely a Playstation2-es Sons of Liberty átirata, megfejelve öt új 'Snake Tales' nevű, valamint párszáz VR küldetéssel. Ezenfelül készül a kaszinó-tulajdonos képzésként is felfogható Casino. Inc, a sort pedig az Apocalyptica nevű, futurisztikus akciójáték zárja. A Konami azonban itt még nem áll meg, hiszen az első negyedév után is folytatja PC-s választékának bővítését, így jövő év elején újabb játékok bejelentésére számíthatunk.

■ Az 1989-ben alapított ELSPA (a legnagyobb játékkiadókat magába tömörítő szervezet) ismét kiosztott pár, az értékesítési mutatók alapján odaítélt díjat. Kiosztottak pár ezüst (100.000 eladott példány), és arany fokozatot (200.000), melyek között volt a GTA: Vice City is, aki ezzel minden idők leggyorsabban arany fokozatúvá vált játéka lett, mivel két nap alatt produkálta ezt a bődületes eladást (persze most CSAK Angliáról beszélünk). A 300.000-esek platina kategóriájába a Championship Manager: Season 00/01 tornázta fel magát, és a dupla platina (600.000) után megszületett az első gyémánt fokozató játék, a Grand Theft Auto 3, a maga 1.000.000-ós eladásával.

FAHRENHEIT

MÉG NINCS / QUANTIC DREAMS / -
WWW.FAHRENHEITGAME.COM

Lucas Kane-nel sosem történtek nagy dolgok, mindig is átlagosan élte szürke, hétköznapian egyszerű kis életét. Ám egy este, amikor betért kedvenc kávézójának mosdójába, megfordult, vagy még inkább kifordult vele a világ! Mintha valami megfoghatatlan földöntúli hatalom irányította volna testét: hiába volt öntudatánál, akaratlanul is élettelen bábként szolgált a hirtelen előtűnő túlvilági erőknek. Agya teljesen elborult, fél órával az eset után pedig csak homályos emlékfoszlányokban idézhette fel, amint a mosdóba betévedő embert asztaláról elcsent késével szabdalta cafatokra...



A Fahrenheit azonban nem csak thriller-szerű kezdő képsoraival kívánja belopni magát a kalandjátékosok szívébe, a fejlesztők ugyanis valami isteni sugallat hatására kiötölték, hogy programjukat epizódokra osztják, s a játékosnak sok-sok buszjegyet áldozva kell elbandukolnia a boltba minden egyes epizódért (ez, mondjuk, mintha már az üzletszerű kéjelgés kategóriájába esne, de mindegy).

FLAT OUT

MÉG NINCS / BUGBEAR ENT. / -
WWW.BUGBEAR.FI

A roncsderbik szerelmeseinek jóformán a Destruction Derby 2 óta kell várniuk egy magára valamit is adó játék megszületésére. Ha a jelek nem csalnak, akkor a finn illetőségű Bugbear éppen nekik készíti a Flat Out-ot, mely elsősorban gyönyörű grafikájával hívja fel magára a figyelmet. A tizenhat választható jármű, a hatalmas pályák, a pergő játékmenet jó alap lehet egy kellemes játék megalkotására, bár előbb kiadót kéne találnia a fiúknak.

WAR BETWEEN THE STATES

MÉG NINCS / WALKER BOYS STUDIOS / -
WWW.WALKERBOYSTUDIO.COM/COMPUTER_GAMES/COMPUTER_GAMES.HTML

Meglehetősen nagy falatnak ígérkezik a Walker Boys Studios valós-idejű stratégiája, hiszen azon túl, hogy az Amerikai Polgárháború borzalmait kívánja bináris formába ölteni, némi többletjelentéssel is fel lesz ruházva. Ebben az időszakban ugyanis számos család szakadt széjjel, testvérek harcoltak egymás ellen, s a WBTS pont e szívszorító pillanatokat óhajtja megragadni (remélhetőleg kevésbé nyálas módon, miként én azt leírtam). A terep természetesen teljes 3D-ben fog pompázni, 70 fajta valóban élő (értsd: megható szituációkban magát elpityergő) egység bájos asszisztálása közepette.

DUNGEON: GLADIATOR

MÉG NINCS / COMPLEX GAMES / -
WWW.COMPLEXGAMES.COM

Üdvözöllek Verlornban, a gazdagság és az aljasság szigetén (szinte egyre megy a kettő), ahol a feudális nagyurak és egyéb önjelölt zsarnokok háborúi szétszabdalták az egykor virágzó birodalmat. Ám most sem honol béke Verlorn földjén. 4 faj – páros szövetségben – továbbra is végleges uralmat óhajt szerencsétlenül járt lakossága és területei fölött: az emberi faj a magukat csak Kiválasztottnak nevező Krehl fajjal szövetkezik, míg ellenlábasaik, a Darklingek a Shionokkal egyesülnek.

Noha a program inkább RPG, mint akciójáték, first person megvalósítása végett peregnek majd az események, mellesleg a készítők bevallása szerint programjuk felépítését tekintve inkább a Deus Exre hajaz, ami nagyon is dicséretes dolog!

SOVEREIGN

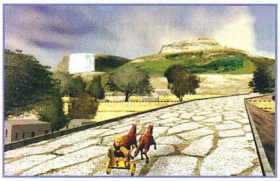
UBI SOFT / VERANT INTERACTIVE / -
SOVEREIGN.STATION.SONY.COM

Star Trek fanok hagyják a tapsgépet, a Sovereign nem a hasonnevű csillaghajó-osztályt jelöli, sokkal inkább egy masszívan multiplayer valós-idejű stratégiát. Ebből kifolyólag ki más is készíthetné, mint a Verant Interactive, azzal a nem titkolt – és kissé nagyra törő – céllal, hogy egyesítse magában a Command & Conquer akciódús játékmenetét a birodalomépítő jellegű Civilizationnel, méghozzá egy online közegben. Ehhez mérten a program rendszere úgy van kialakítva, hogy a diplomáciától kezdve az elit alakulatok kiképzésén és a vegyi fegyverek bevetésén túl a különösen szabotőrakciókra szakosodott kémek alkalmazásáig bezárólag mindenhez könnyedén hozzáférhessünk – persze csak ha kellő időt és pénzt szánunk rájuk.

CHARIOTS: THE FIRST OLYMPICS

MÉG NINCS / CANDELLA SOFTWARE / -
WWW.PLANETCHARIOTS.COM

A Candella Software megtalálta a sportprogramok tengerében az egyediséget biztosító áramlatot: egy fogatverseny szimulátort készít. A Chariots: The First Olympics 8 hajtót tartalmaz, melyek mindegyike egyedi jellemzőkkel bír. A 8 hajtóhoz persze 8 teljesen eltérő fogat is dukál, melyek az első Olimpián vesznek részt Athénban. A hegyi és sivatagi pályákon zajló versenyek olyan nevezetességek mellett vezetnek el, mint Pharos világítótornya vagy Zeusz temploma. A játék multplayer támogatással is bír majd, melynek segítségével 8-an versenyezhetnek egymással LAN-on vagy interneten keresztül.



A játéknak jelenleg nincs kiadója, ennek következtében megjelenési dátum sem ismert.

HARBINGER

MÉG NINCS / SILVERBACK ENT. / -
WWW.HARBINGERGAME.COM

A Harbinger voltaképpen egy hatalmas űrhajót jelöl, amely naprendszerről naprendszerre, galaxisról galaxisra vándorol némi nyersanyaglelőhely és sanyargatnivaló rabszolga reményében. Nyomában minduntalan csak pusztulás jár, rongyossá aszott bolygók és elnéptelenedett városok követik minden lépését. Ám bármennyire is hatalmas ez az űrbehemót, fedélzeti munkatáboraiból egy-két szerencsésnek megadatik, hogy megszökjön

– igaz csak pár szinttel lejjebbre, amit már réges-rég elfelejtettek a gaz hódítók. A túlélők kis csoportjának azonban ilyen kis létszámban nincs esélye a hajóról eltűnni, így kisebb gerillaakciókkal, szabotázsokkal örvendezteti meg aljas zsarnokait. Ezt persze ők sem tűrik, így vad hajsza veszi kezdetét a hatalmas úralkalmatosságon – elvégre az igénytelen munkaerő nagyon is értékes áru…

HARPOON 4

UBI SOFT / UBI SOFT / -
WWW.HARPOON4.COM

Bizony-bizony, sorrendben már a 4. Harpoon próbálja monitorjaink képcsövének hullámait meglovagolni. A következő rész természetesen korunk – többnyire külsőségekre adó – hívó szavának engedelmeskedve teljes 3D-ben pompázik, sőt, tartalmában is hasonlóan kirívó számadatokat képes felvonultatni. 14 ország több mint 1000 hajójának, tengeralattjárójának és repülőgépének paramétereit (mind külső jegyeit, mind fizikai tulaj-

donságait tökéletesen reprezentálva) foglalja magába. Ugyan tengeri ütközeteink főleg csak az észak-európai hadszíntérre korlátozódnak, ám mindezt az aktuális műholdképek alapján készített térképektől elvárható részletességgel ábrázolja. Ráadásul ha a kampány küldetései nem nyernék el tetszésünket, a könnyen kezelhető pályaszerkesztővel akár a saját fiktív történetünket is megálmodhatjuk, ezzel is növelve a játék szavatosságát.

FAIR STRIKE

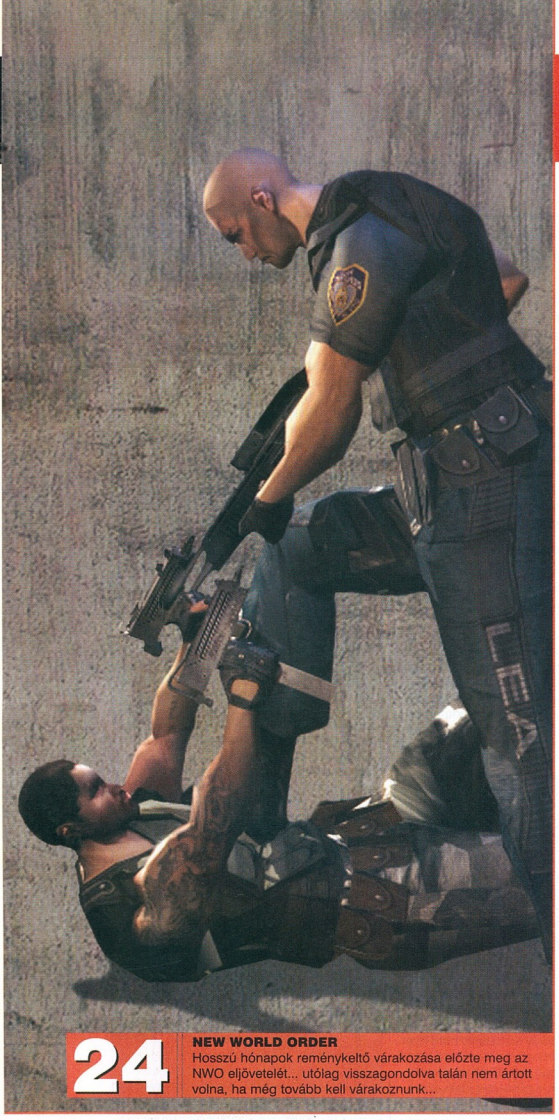
BUKA ENT. / G5 SOFTWARE / 2003. IV. NEGYEDÉV
BUKA.COM/GAME/GAME_176.HTM

Múltkori számunkban említést tettünk egy bizonyos Terror Hunter nevezetű játékról. Az azóta Fair Strike-ra átkeresztelkedett szimulátorból most kiadtak pár újabb, igencsak figyelemreméltó képet, mely a víz csillámlásának mesterien megvalósított effektjét próbálja szemléltetni. Mi tagadás, ilyen képeket eddig csak a magyar Midway-ben láthattunk!

APRÓSÁGOK

■ A Bioware november 28.-án megjelentette az USA-ban a Neverwinter Nights Collector's Editiont, azaz az NWN gyűjtőknek szánt kiadását. A játék 3 CD-je új, speciális, DVD-s díszdobozt kapott, aminek borítója valószínűleg nem marad el művészi értékben azoktól a képektől, amiket a "The Art of Neverwinter Nights" című, szintén a Collector's Editionben található könyvben láthatunk. A könyv 120 oldalas, és tömve van "concept art"-tal (a játék tervezésekor használt, jó minőségű vázlatokkal) és rendes képekkel - de olvashatunk itt valamit R. Muzyka és G. Zeschuk tollából is (ők az NWN alkotógárdájának jeles alakjai). A lista következő eleme az Official Neverwinter Nights Soundtrack, ami egy audio CD-t takar, rajta a játék zenéivel, amiket Jeremy Soule komponált (és amik közül egyes szemfüles felhasználók sokat már játék által a winchesterre installált formában is le tudnak játszani, pl. egy WinAmppal ;)). S ha ez nem lenne elég, a különleges kiadáshoz tartozik még egy egér-alátét is, rajta a Kardpart (Sword Coast) hivatalos térképével - itt játszódik (nem az alátéten, persze) a játék története. És még mindig nincs vége: a doboz tartalmaz egy jókora posztert is, amin Lady Aribeth látható, valamint egy NWN pólót is, aminek hosszú az ujja. Már csak egy kérdés maradt hátra - mennyibe kerül ez mindez? Amerikában bizony 79.99 dollár szerepel az árcédulán...

■ A Bioware homepage-éről, azaz a hivatalos Neverwinter Nights site-ról (nwn.bioware.com) hamarosan letölthetővé válik egy modul-széria, méghozzá ingyenesen (csak a netezés költségét kell állnunk). Az eleddig "The Witchwork Series" munkacímen futó projektet november 28.-án nevezték át, ezzel is mutatva: haladnak, s már nincs sok hátra a megjelenésig. Az új cím: "The Witch's Wake", azaz "A Boszorkány Ébredése" (vagy "A Boszorkány Nyomában", esetleg a "Boszorkány ébredésének következményeinek nyomában" – mert a "Wake" igen szép, árnyalt jelentésű szó, szerintem Joyce előtt tisztelegnek a használatával ;)). A TWW első része "The Fields of Battle" („A Csatának Mezei") alcímen várható, és címszavakban az alábbiakra számíthatunk benne és folytatásaiban: egy új (nem Realms-es) világ, spec. képességek használata párbeszédekben (avagy: mire jó a charm person valójában), nem-harci tapasztalati pontok, csak idővel lelepleződő mágikus tárgyak, és így tovább...



AKCIÓ

Ez a hónap meglehetősen gyenge eresztéseket eredményezett az akció kategóriában. Elég ha csak a nagy csalódást okozó New World Order-re, vagy a már-már botrányos Knight Rider-re gondolunk. Ezért szinte felüdülésként hatott a Dragon's Lair 3D, vagy a Medal of Honor: Spearhead érkezése. A legnagyobb pozitív meglepetést pedig - micsoda világ - egy budget kategóriás játék okozta.

TARTALOM

23 | MARCH: OFFWORLD RECON
Ch00ler felemás tapasztalatai az oroszok készülő akciójátékának béta verziójáról.

24 | NEW WORLD ORDER
Sokat kellett várnunk az NWO-ra, hogy végül csalódást okozzon. Bagó Peti méltatlankodott rajta egy sort.

25 | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD
A hónap első igazán kellemes meglepetése, melyre Ch00ler olyan intenzitással vetette rá magát, hogy pár oldallal hátrébb egy komplett végigjátszást is olvashattok.

26 | JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
A britek hidegvérű titkosügynöke a TV-k képernyőin túl immár monitorjainkon is spionkodik... az összhatás itt is kellemes, bár legalább annyira megmosolyogtató.

28 | DRAGON'S LAIR 3D
Az akció-kategória e havi üdvöskéje, Kredenc aktuális kedvence, Dirk kalandjainak meséje végre megérkezett.

30 | MECHWARRIOR 4: MERCENARIES
A Microsoft tőkével megtámogatott óriásrobot-széria legújabb epizódja papírforma szerinti sikert aratott.

32 | DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
A budget-kategóriában induló játék kinőtte gyerekbetegségeit, és a *teljesárúakat* megszégyenítő eredményt produkált.

34 | KNIGHT RIDER
Minden előzetes várakozásunkat alulmúlta a klasszikus TV-sorozat feldolgozása, mely silány irányításával, konzolos beütésével, és rövid játékidejével bűntet.

24 **NEW WORLD ORDER**
Hosszú hónapok reménykeltő várakozása előzte meg az NWO eljövetelét... utólag visszagondolva talán nem ártott volna, ha még tovább kell várakoznunk...

ELŐREJELZÉS

BF 1942: The Road to Rome	2003/01	Electronic Arts
BloodRayne	2003/01	Vivendi
Tom Clancy's Splinter Cell	2003/01	Ubi Soft
Delta Force: Black Hawk Down	2003/02	NovaLogic
IGI 2: Covert Strike	2003/02	Codemasters
Indiana Jones (Emperor's Tomb)	2002/02	Activision
Tom Clancy's Raven Shield	2003/02	Ubi Soft
Tomb Raider: Angel of Darkness	2003/02	EIDOS Interactive
Unreal II	2002/02	Infogrames
Vietcong	2002/02	Take 2 Interactive

TOPLISTA

1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. No One Lives Forever 2	Fox Interactive
5. Return to C. Wolfenstein	Activision
6. Unreal Tournament 2003	Infogrames
7. MoH: Spearhead	Electronic Arts
8. Mafia	Take 2 Interactive
9. Hitman 2	EIDOS Interactive
10. Quake III: Arena	Activision

MARCH!

OFFWORLD RECON

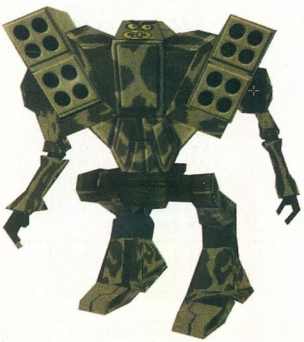
BÉTA TESZT

A sors egy fintora során sikerült alig pár nappal a cikkleadás előtt találkoznom a March! Offworld Recon béta változatával, amit a kiadó volt olyan kedves és megosztott velünk.

Vigyázat, főnök! A csillár is támad!

Egy aztán gyorsan neki is láttam a szemrevételezésének, annál is inkább, mert ez idáig teljesen minimális információ állt jómagam, valamint az érdeklődő játékosok rendelkezésére. A fejlesztő HBM gárda még meglehetősen ismeretlen PC-s körökben, talán a konzolos tapasztalatuk vitte rá őket arra is, hogy első játékukat olyan kategóriában jelöljék, amiben igazán otthonosan mozognak. Ez pedig nem más, mint az arcade, ami magyarul közelítőleg annyit tesz, hogy az akción van a hangsúly, és nem kell sok pici aprósággal törődnünk, csak menni előre és teljesíteni a feladatokat. A HBM gárdája egy Doom/Quake jellegű játékot szeretett volna készíteni, a Red Faction hangulatában. Ez utóbbi játék emlegetése azért is helyénvaló itt, mivel a helyszín itt is a Mars, illetve a rajta létesített, majd a földlakók által elhagyott épületkomplexumok, bázisok. A mi feladatunk nem lesz más, mint ezek felderítése, valamint annak kiderítése, hogy pontosan mi is folyik a bolygón…

A játék pontos besorolásához talán a csapat-alapú, belsőnézetes akciójáték név illik. Nem egyedül szállunk szembe mechanikus ellenfeleinkkel, hanem az általunk irányított harci robot mellett további robotok is részt vesznek az akcióban. Őket egy egyszerűbb menürendszerrel vagyunk képesek irányítani. A játék jellegéből adódóan ne gondoljunk Battlefield-szintű dologra, csak pár lényegre törő üzenetre, amik elsősorban a csapat alakzatára vonatkoznak. Többre nincs is szükségünk, mert egyrészt úgyis a harcra kell figyelnünk, másrészt társaink szerepe nem más, mint a puszta tűzerő növelése arra a szintre, hogy túléljük az összecsapásokat. Ehhez természetesen megfelelő ölőeszközök is szükségeltetnek. E tekintetben nagyon jól oldották meg a kismilliő fegyver cipelésének problémáját, ugyanis nem külön fegyvereket veszünk fel és cserélgetünk, hanem csak az alapfegyver egyes elemeit cseréljük ki a speciális részre. A változatos megoldásokat teremti meg az is, hogy másodlagos fegyvernek háromféle, míg extra tulajdonságokból rögtön hatféle is akad, így összesen 126 féle fegyvert állíthatunk össze. Ez az ötlet sokat javított nálam a játék megítélésén, hiszen számos alapkoncepció részletesebb kidolgozást igényelt volna. A legszembetűnőbb dolog az egyes helyszínek kidolgozottsága. Egy ilyen stílusú játéknál helyből természetellenes egy teljesen szimmetrikus terep kialakítása. Ez itt megtörtént. A másik dolog, hogy amit emberek építenek, ott minden teremnek, folyosónak, épületszárnynak megvan a maga funkciója. Véletlenül, vagy feleslegesen nem kerül oda semmi. Itt pedig számos olyan része van az egyes helyszíneknek, amiből nem derül ki, hogy az pontosan micsoda is. Még sejteni sem lehet, hogy az egymás után következő, ajtókkal elzárt négy tököres folyosó mit is keres ott. Ehh. Ebben a tekintetben bizony nagyon lemaradtak még a Doomtól is, pedig az már nem mai darab (bár ez ebből a szempontból talán mindegy is). Szerencsére ez a negatívum csak a játék felére terjed ki, néhol rendesen be van népesítve a terület, nem csak sivár falakat látunk. Mivel ilyen a pályaszerkesztés, ezért a LithTech grafikai motornak nagyon nincs alkalma bebizonyítania, hogy mit is tud. Egyedül a fegyverek speciális effektusaiból, valamint a renderelőegységen alapuló átvezető bejátszásokon látszik, hogy komolyabb dolgokra is képes az, ami a háttérben lapul, nem csak a négy fal és a három textúra kirakására 500 fps-el. Zeneileg szerencsére komolyabb munkát végeztek, és egy jól illeszkedő, keményebb hangzású hangulatfokozót kapunk a dobhártyánkba.



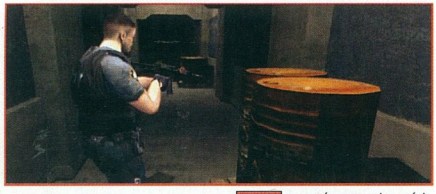
Röviden ennyi lenne a játék ismertetése. Többre nagyon nincs is szükség, mivel valaki vagy szereti az ilyen bolyongós-lövöldözős játékokat, vagy nem. Abban biztos vagyok, hogy ennél már csak jobb lesz a végleges verzió (nem lesz nehéz ☺). A megjelenés még ismeretlen, de azt hiszem nem fog senki sem sírva fakadni, ha esetleg lemarad róla…

Ch00ler

PROJECT THREE INTERACTIVE
TERMITE GAMES
WWW.P3INT.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

NEW WORLD ORDER

Remekbeszabott iparos munka – kiemelkedő tulajdonság nélkül



ISMERETLEN ISMERŐS

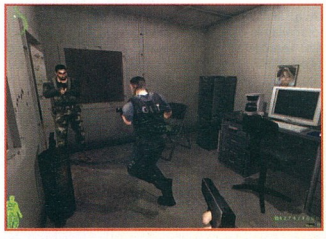
A P3 Interactive neve talán nem sok embernek lesz ismerős első hallásra, ám akik egy picit régebb óta járatosak a játékok világában, egy ismerős nevű céggel már találkozhattak. Ez pedig nem volt más, mint a Project Two, ami

a mostani cég jogelődje, csak az elhibázott marketing lépéseknek köszönhetően nem végződött valami túl rózsásan a története. A névváltással azt szerették volna elérni, hogy tiszta lappal indulva – tanulva az előző hibáikból –, korrekt kis játékokkal megörvendeztetni a vásárlóikat. A New World Order a második megjelentetett játékuk, előtte a Schizm című kalandprogramot készítették.

Manapság a gomba módra szaporodó játékfejlesztő cégek, és feltörni vágyó kiadók világát éljük – hiszen nap mint nap memorizálhatjuk az aktuálisan megalakult új formációkat, vagy hallgathatjuk meg, éppen ki jelentette be, hogy birtokában van a spanyolviasz. Így történhetett talán az az eset is, hogy a svéd illetőségű Termite Games azzal a nem kisebb céllal állt a nagyközönség elé, hogy tervei szerint porig gyalázza az FPS piac minden szereplőjét, és megjelenése után minden gépen egy New World Order fog futni. És hát elöljáróban maradjunk annyiban: majdnem sikerült is…

A piac két meghatározó játéka – illetve játék stílusa –, a Quake vs. Unreal Tournament kettősön kívül tagadhatatlanul a Half-Life, illetve Counter-Strike vonulat. Mára több ezer kliens és szerver fut a HL, vagy CS fanok által működtetve, hogy éppen kommandósként, vagy terroristaként igázzuk le a másik csapat tagjait – és ebben mindjárt benne is van a játék két erőssége: az Internetes, illetve LAN-os játékmód, és a csapatszellemben való gondolkodás. Mert valljuk be: nem a single player módjukért szeretik oly nagyon az emberek ezeket a játékokat.

A P3 Interactive kiadásában nemrég megjelent New World Order már jó pár éve készülget, és nem titkoltan a HL játékosok világába szeretne bebocsátást nyerni – ami elindítva a játékot rögtön ki is derül, hiszen a 12 pályát tartalmazó egyszemélyes küldetés mellett egyenrangú félként van jelen a LAN-os, vagy Internetes játékot szorgalmazó kliensként, vagy szerverként történő funkcionalitás is. A nem igen bonyolult történet egy bizonyos The Syndicate nevű terrorista csoportról beszél, mint arról a társaságról, akik rettegésben tartják az egész világot, és őket csak a külön erre a célra kiképzett Global Assault Team (GAT) képes megállítani – ergo nem túl fantáziadús, de hát az ilyen játékokhoz nem is nagyon szükséges az ilyesmi... A játékban tehát a két csapat tagjai közül választhatunk, további alkasztokra lebontva: lesz a civiltől kezdve a profiig egészen pontosan 4 különböző karakterünk. Azután már csak a pálya betöltődésére kell várnunk, és kezdődhet az őrült módjára történő gépelés. Igen, mert az ilyen játékoknál előfeltétel a vásárlás, mert mint az taktikai részként szerepel: nekünk kell megvennünk a fegyvereinket, és csapattársainknak is mi adhatjuk meg merre kolbászoljanak, illetve mit is csináljanak. Ezen billentyűk mellett pedig ott pózolnak a szokásos iránygombok, és cselekvések, mint az ugrás, guggolás, oldalazás, stb.



A grafikai szempontból roppant ismerős megvalósítás nem mondanám, hogy nem nyerte el tetszésemet, de azt azért meglehetősen erősnek tartottam, hogy a 4 éve megjelent HL óta csupán annyira telt a programozóknak, hogy lekoppintották annak minden egyes tulajdonságát, majd a mai kor követelményeihez igazították a megjelenést… A pályák felépítése, a tereptárgyak, a berendezés – minden másodpercben ordít a képünkbe, hogy honnan ismerős az egész… Ennek ellenére nem lehet panaszunk a fény, árnyék és egyéb grafikai hatásokra, mint ahogyan az irányítás, a hangok, az AI, és a fegyverek is tökéletesen a helyükön vannak. Mégis az alcímben említett frappáns megfogalmazás ugrik be állandóan: nincs ezzel a programmal semmi baj – de mégsem emelkedik ki az átlagosságból, mert semmi olyat nem tudott mutatni, amit más, már máshol nem lövöldözött el. A forradalom tehát elmarad, de nyugodt szívvel ajánlhatom minden taktikai FPS kedvelőnek, mert egy próbát böven megér. Aztán majd meglátjuk mire viszik még a fiúk a következő játékukban…

Bagó Péter

MINIMUM CONFIG: P600 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB-os videokártya, 750 MB HDD, DirectX 8.2
JAVASLAT: P3 1.4 Ghz, 512 MB RAM, 128 MB-os videokártya, 3D-s hangkártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Half-Life	Global Operations
Trainer	LAN/INTERNET	99%	PC.GAMES – 2002/06 – 90%

+ Több választható karakter
+ Szép hátterek
– Semmi zene
– Kevés küldetés
– Nincs lényegi stílusújítás

87%

ELECTRONIC ARTS
2015
WWW.MOHAA.EA.COM
6.990 FT

MOH:AA SPEARHEAD

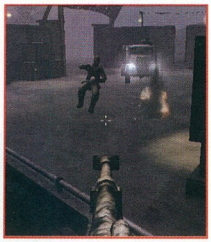
Alig telt el egy év, és máris itt a második világháborús játékok egyjátékos üzemmódjában etalonnak számító MoH:AA (népszerű nevén moha :-) kiegészítője.

Aki anno belekóstolt ebbe a pergő játékmenetet és változatos helyszíneket felsoroltató akciójátékba, az már türelmetlenül várta a Spearhead megjelenését is. Mielőtt részletesen megismerkednénk a végigjátszás rejtelmeivel, gyorsan tekintsük át, hogy mi minden változott meg ez alatt az egy év alatt, a fejlesztő bácsik mit gondoltak másképp.

A grafika szemlátomást érlelődött egy hangyányit az elmúlt hónapok alatt. Lassan-lassan elérik a Quake 3 motor képességeinek végét (persze addigra lesz Doom III motor ☺). A grafikai fejlődéssel arányban gépünk leterheltsége is megnőtt, így a korábbi beállításainkkal néha meg is izzadhat videokártyánk. (Hacsak nem vettünk azóta újat.) Azonban egy GF4 simán elboldogul vele. Az irányítás és a kezelési megoldások maradtak a régiek, ami nagyon is helyénvaló. A technikai dolgokhoz tartoznak még a hanghatások, amiket szintén korrektnek tartok. Pár új zenei motívum színesíti a mohában megszokottakat, és jól tükrözi az adott hely hangulatát.

A játékban nagyon sok hasonló részt találunk az egyik kábelcsatornán idén leadott sorozattal, az Elit Alakulattal (Band of Brothers). Ez rögtön feltűnik, hiszen a Spearhead is éppen úgy a D-nap ejtőernyős hadműveletével indul, mint a film, valamint kísértetiesen hasonlít a cselekménye még a legkisebb részletekben is. Ez természetesen nem hátrány, mivel a film szerintem nagyon jól sikerült. Természetesen a játék nem egy az egyben másol, hanem csak a fontosabb részekben egyezik. Ez sokat dob a korhűségen és a realisztikusságon. Az ejtőernyős hadművelet után, '44 decemberében máris indulunk az Ardennekbe, hogy szembenézzünk az előrenyomuló, főleg páncélos német alakulatokkal. (Battle of Bulge hadművelet.) Most már meg sem lepődhetünk azon, hogy itt is számos motívum idézi a filmet.

Téli időjárással már találkozhattunk a mohában is, azonban itt egy teljesen beásott harcvonalat valósítottak meg, ahol minden azon múlik, fedezékben tudunk-e maradni a német gránátok elől. Hangulatosra sikerült ez a fejezet is. Végül pedig részt vehetünk, és szerepet vállalhatunk Berlin elestében, 1945 májusában. Mivel tulajdonképpen itt találkoztak a szovjet és a nyugati szövetséges csapatok, ezért nem csoda, hogy a készítők itt már orosz haditechnikát is becsempésztek az arzenálunkba. Kipróbálhatjuk a T-34-est, valamint a gitárt is. Ez utóbbival ha játszunk, akkor nagyon furcsán tudnak táncolni az



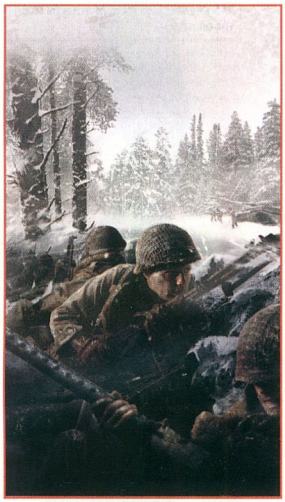
emberek előttünk ☺. Ennél a résznél főleg a harckocsiban ülve törünk előre, így nem árt majd profin megtanulni az irányítását. Jó móka ez is, azonban itt véget is ér egyelőre a katonai pályafutásunk.

Hó havon nem marad, ha G.I. Joe ismét színre lép...

A többjátékos mód kedvelői sem maradnak újdonságok nélkül, hiszen 12 hivatalos pálya kapott helyet a lemezen, melyek különböző játékmódokhoz tartoznak.

Összességében egy nagyon jól szerkesztett kiegészítő lemezt készített a 2015 nevű fejlesztőcsapat. Minden „mohás" megtalálja benne a számítását. Sőt, most már jobban ügyeltek a részletekre is. (Javítottak a mesterlövészpuskán is végre.) Így pl. a szögesdrót most már sebez is, ha nekimegyünk, valamint a számítógép által irányított ellenfelek is jobban teljesítenek. Üde színfoltok még a nagyobb küldetések között bemutatott korabeli híradó-részletek. A plusz fegyverek, a változatos küldetések és a továbbra is akciódús jelenetek megérik a pénzüket. Azonban tartsuk szem előtt azt is, hogy kiegészítő lévén a játék lényegesen rövidebb az alap MoH:AA-nál.

Ch0Oler



MINIMUM CONFIG: PII 450 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD, 16 MB OpenGL videokártya, eredeti MoH:AA játék
JAVASLAT: PIII-700 MHz, 32 MB OpenGL videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Return to Castle Wolfenstein:	Medal of Honor: Allied Assault:
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES 2002/01 - 95%	PC.GAMES 2002/02 - 94%

- \+ Hangulat
- \+ Küldetések
- \+ Játékélmény
- − Kisebb bugok
- − Nagyon lineáris

91%

ELECTRONIC ARTS
GEARBOX SOFTWARE
007.EA.COM
12.990 FT

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Mostanában több jubileumot is ünnepelhet James Bond karaktere – a kitalálása óta talán legsikeresebb ügynökregény-sorozat –, már amennyiben csupán azt az egyszerű tényt vesszük, hogy a 40 évvel ezelőtt keletkezett történet eddig „csupán" 20 filmadaptációval örvendeztette meg rajongóit.

Még szerencse, hogy kamerás a zúj mobilom...

A brit titkosszolgálat alkalmazásában álló 007-es kódjelű kém jórészt nem az angol felségterületen szokott tevékenykedni, hanem az egész világot érintő és fenyegető problémákban is alkalmazzák, illetve általában csak ilyen esetekkel hozza össze a balsors – vagy a forgatókönyvírók fura szeszélye. Aki látott vagy hallott már James Bondos történetet, bizonyára érdekességképp megjegyezte, hogy főhősünk remekbeszabott hátországgal rendelkezik, hiszen kalandjai során igyekeznek főnökei – illetőlegesen az erre a célra kiképzett laboratórium – speciális segédeszközöket készíteni, melyek ártatlan tárgyaknak látszódnak csupán, ám igazi halálos csapást jelenthetnek, ha megfelelő kezekbe kerülnek. Egy cipő, egy óra vagy egy mobiltelefon sem biztos, hogy ugyanazt jelenti Bond ügynök számára, mint mondjuk egy hétköznapi embernek. Hiszen ezekbe Q ügynök vezetésével mindig kapunk valami jópofa kis extrát, amivel éppen lángszóróként, lézerként, vagy egyéb más, hatásos eszközként használhatjuk az amúgy teljesen hétköznapi tárgyakat...

Természetesen a Bond-filmeknek további receptjei is vannak, úgymint az autók és a nők, amikről lehetne még órákat diskurálni, a lényeget szerintem most már mindenki maga is megszemlélheti majd a mozikban, a 20. jubileumi film alkalmából – nézzük inkább, milyenre sikerült az első PC-s verzió debütálása.

Az előzetes hírekből annyi már kiderült, hogy a Gearbox Software által fejlesztett FPS alapú játék a Valve Software Half-Life engine-jének egy módosított változatát fogja használni, ami első körben egy kis riadalomra adott okot, hiszen a több éves motort mára jóval fejlettebb technológiák érték be, és félő volt, hogy kurta, illetve puritán lesz a játék megjelenítése. Aztán azt is megtudhattuk, hogy nem csak agyatlan lövöldözésre és kizárólag First Person Shooter jegyekre jellemző tevékenységekre korlátozódik mesterkedésünk, hiszen a történet sajátosságaiból adódó speciális mozgásokat és különleges mozdulatokat is végrehajthatunk, a kaland-elemek szolid játékmenetbe csempészése mellett. Örömmel jelenthetem, hogy mindezen tulajdonságok tényleg szerepet kaptak a játékban, és sok tekintetben nem is kell szégyenkezniük a készítőknek. Azt is megtudhattuk már az előzetes információkból, hogy hiába vásárolta meg a mindenkori aktuális film egy az egyben történő lemásolási lehetőségét az EA, ezúttal nem éltek vele, és saját fejlesztőikkel írattak hozzá történetet, szereplőket és pályákat. Így minden egyes történés a fantázia szüleménye, illetve ami még fontosabb: teljesen új lesz még azoknak is, akik kívülről fújják az összes rész tartalmát. Ám azt hiszem, érdemesebb kifejtenünk majd a sötét oldal elemeit is, úgyhogy: stay tuned...

Jelen esetben sem kell eget rengető újításra számítanunk a történetvezetésben, van egy zöld területekért erősen lobbyzó aktivista (nevezetesen Rafael Drake), aki mellékállásban a világ meghódításán ügyködik, mégpedig olymódon, hogy elrabolja a *Nightfire* kódnevű rakétákat, és a világűrből különböző csapásokkal fenyeget a Földlakók irányába. Ez lenne nagyjából az alapszituáció, ahol nekünk egyértelműen a srác megállítása a célunk – persze megfűszerezve az olyan kihagyhatatlan jellemzőkkel, mint a beépített ügynökünk lebukása, a jóbarátnak hitt ügynöknő ellenséges oldalra való átállása, és a sok utazás földrészről földrészre. Ezzel mindjárt el is árultam, hogy az a 9 választható helyszín, ami a programba került, különböző területeken helyezkedik el, így esik meg az, hogy míg az első pályán Ausztriába szólít a jó sorsunk, a harmadikon már Kínában kolbászolunk, és Tokión

Nem mintha a nyomomba érhetnél... de oda is kapsz egyet. Bocsi.

keresztül egy elhagyatott trópusi szigetre is betesszük majd a lábunkat, egy hamisítatlan űrállomásról már nem is beszélve.

No, de akkor lássuk talán, hogy mennyit is tud felmutatni így év vége felé ez a James gyerek ebben az amúgy nem is kicsi program-felhozatalban… Az 1 hetes tesztelési időszak alatt jó pár meglepetést tudott okozni a játék a sokszínű pályafelépítésével, hiszen ami rendkívül hiányzik manapság a programokból, az az a kreativitás, amit itt tökéletesen prezentálnak a Gearbox szakemberei. A játék egyik óriási nagy pozitívuma az volt, hogy a lehető leg-nonlinearisabbá tették a missziókat, így akár olyan is előfordulhat, hogy négy- vagy ötféleképpen tudsz majd megoldani egy-egy pályát. És eközben is váltogathatod a módszereket, hogy mennyire legyél brutális, vagy éppen egy igazi kémhez méltóan elegáns és észrevétlen. A pályák végén (melyek megoldásához átlagosan 45 percet irányoz elő a program) egy remekbeszabott statisztikai képernyő elemzi majd tevékenységünket, és attól függően díjaz, hogy mennyire feleltünk meg az előre felállított kritériumoknak (hány titkos helyet találtunk meg, mennyire voltunk erőszakosak, alaposak és gyorsak). A másik erény a pályák alatti muzsikákban mutatkozik meg, hiszen a jól ismert szólamok fel-felcsendülése mellett mindig az éppen aktuális eseményeknek megfelelő zenék szólnak. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy ha éppen nincsen ellenfél a képernyőn, akkor lágy dallamok szólnak, míg ha észrevettek minket az őrök, vagy éppen irgalmatlan nagy matekba keveredtünk volna, pergősebb, akciódúsabb akkordok csendülnek fel.

A játék természetesen – már csak stílusából eredően is – tartalmaz pár bivalyölő és kevésbé erőszakos fegyvert, ezekből egyszerre csak 4 lehet nálunk, tehát nem árt előre kalkulálni, hogy melyiket szeretnénk majd magunkkal vinni a sok közül. Plusz ugye megtalálható repertoárunkban a fényképezőgépként működő öngyújtó, a mobiltelefonba rejtett kampós kötél, a slusszkulcsnak álcázott sokoló, az infraszemüvegként működő napszemüveg – és még rengeteg olyan eszköz, melyek nemcsak nálunk vannak, hanem kulcsfontosságúak lesznek egy-egy feladat megoldásához. A 9 helyszín első szuszra rövidnek hangozhat, de az utolsó pályákon nem ritka, hogy több órát fogunk eltölteni, nem utolsósorban a folyamatos töltés/mentés kombináció alkalmazásának köszönhetően…

Hogy a fekete levesről is ejtsek néhány szót, sajnálatos módon meg kell említenünk azt az el nem hanyagolható tényt, hogy a játék vizuális megjelenítése… hát nem valami szép. Hiába, no – a Half-Life engine tudása felett már akkor is eljárt az idő, ha itt-ott ráncfelvarrás ment keresztül, és igen illúziórombolóan tudott lenni egy jó hangulatú küldetésben, hogy üresnek, berendezetlennek és szögletesnek hatottak a szobák és terepek. Persze voltak jobb pillanatai is a játéknak, amikor egy-egy rész egész pofásra lett kikenve, de a nagy átlagban sajnos nem ez volt rá a jellemző. Továbbá igen szomorú vagyok, hogy a 9 pálya után semmiféle elismeréssel nem nyugtázza a program a tényekedésünket, mindösszesen egy záró animációt kapunk – amivel kissé úgy éreztem magam, mint aki dolgavégezetlenül állt fel a monitorja elől. Végigvittem, megnyertem, megnéztem a jutalmat, és mégis kevésnek tűnt ahhoz, hogy teljes mértékben jó szívvel emlékezhessek rá. Bár való igaz, hogy ilyen esetekre ott a multiplayer és az ebbe tartozó Internet és/vagy lokális háló nyújtotta korlátlan lehetőségek tárháza, de nekem akkor is befejezetlennek és túl hirtelennek tűnt a játék utolsó missziója…

Ennek ellenére a program nem rossz, egész barátian el lehet vele kommandózgatni – már amennyiben tényleg egy igazi titkosügynök módjára észrevétlenek szeretnénk maradni – és hál' Istennek a hangulat ehhez tökéletes mértékben biztosítva van.

Bagó Péter

BROSNAN

Az Electronic Arts azáltal, hogy jó mélyen a zsebébe nyúlt pár évvel ezelőtt, tulajdonjogot nyert a James Bond filmek konzolos és számítógépes változatainak publikálására, bár eddig ezt csak és kizárólag az első halmazba tartozók élvezhették, hiszen valamilyen oknál fogva 007-es történet idén jelenik meg először a személyi számítógépekre. További habként szolgálhat a képzeletbeli tortán, hogy az aktuális Bond-színész, Pierce Brosnan személyét is sikerült megnyerni egy baráti kis Motion Capture-ölésre, így a játékban az ő arcával és hangjával vehetjük fel a harcot a rosszfiúk ellen.

MINIMUM CONFIG: PII 400MHZ, 64 MB RAM, 600 MB HDD

JAVASLAT:

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	No One Lives Forever 2	Half-Life
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/12 - 98%	99%

- \+ Bond hangulat
- \+ Remek zenék
- − Ronda grafika
- − Rövid játékmenet
- − FMV videók minősége

84%

UBISOFT
DRAGONSTONE SOFTWARE
WWW.DRAGONSLAIR3D.COM
9.990 FT

DRAGON'S LAIR 3D

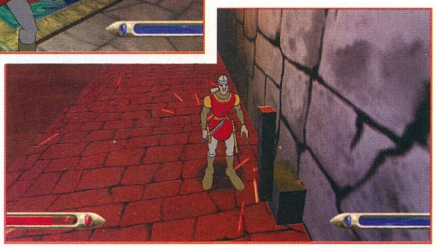
Alig pár hónapja tesztelhettük a Dragon's Lair 3D bétáját, melyről részletesen olvashattatok 2002/11-es számunkban. Most végre befutott a végleges verzió, amit én már nagyon vártam, és most végre nyugodt szívvel kijelenthetem, a karácsonyi játékpiac egyik erősen sikergyanús termékét vehettem kezembe november közepén.

Találunk egy átlátszó kifogást... megvan! Apám üveges volt!

Pár szóban érdemes felidézni az alapjáték történetét, hiszen biztos nem tévedek nagyot, ha kijelentem, hogy rajtam kívül az olvasók közt nem sokan vannak, akik ismerik az eredeti játékot.
A Dragon's Lair 1983-ban jelent meg, és nem kisebb tettet hajtott végre, mint hogy megmentette a lassan halódó pénzbedobós játékipart. A DL tulajdonképpen egy interaktív rajzfilm volt, amelynek bizonyos pontjain a játékos kezébe kapta az irányítást, és ha a megfelelő irányba rántotta a joystickot, vagy jó ütemben nyomta le az akciógombot, folytatódott a sztori, mely hihetetlenül egyszerű volt: a szép Daphne hercegnőt elrabolja a gonosz Mordoc varázsló és házikedvence, Singe, a hatalmas sárkány, és magukkal hurcolják egy bizarr kastélyba. A lány szerelme Dirk, egy érdekes figura: hős lovagnak látszik, de minden húzós akcióját rémült halálsikolyokkal és ijedt kiáltásokkal kommentálja – mindenesetre leküzdve minden félelmét, kedvese nyomába ered. A huszadik évforduló tiszteletére döntöttek úgy a játék készítői, hogy újrateremtik a legendát, ezúttal azonban egy igazi akciójáték formájában.

A DL3D leginkább egy rajzfilmszerű Tomb Raiderhez hasonlítható: a játék nem áll másból, mint bejárni a hatalmas kastély minden zegzugát. Eközben egyetlen cél lebeg szemed előtt: juss ki az adott szobából a benne fellelhető kapcsolók, platformok, kötelek segítségével, kikerülve a számtalan csapdát és a töménytelen (negyven fajta) ellenséget. Két segítségre számíthatsz: hű kardodra (aki később társat is kap egy többfajta nyílvesszővel betárazható számszerű alakjában) és kedvesedre, aki egy bűvös medálon keresztül hasznos tanácsokkal és ötletekkel lát el. Ám van még egy segély: a kastélyban megtalálhatod a hat Sárkányesszenciát, melyek némi manafelhasználás árán különleges képességekkel ruházzák fel Dirk lovagot – látványos kardgyakorlat, a rejtett átjárók meglátása, védelem a tűz ellen, életerő-helyreállítás, sőt repülés valamifajta rémült Batman formájában.

Az eredeti játékban 38 szoba volt, az újban ennek hétszerese, azaz mintegy 250 akad. (Ezek között megtaláljuk persze majdnem az összes régit is). Hihetetlen, de a helyszínek között nincs két egyforma, azaz mindenhol más és más feladatunk lesz, és bizony jó pár helyen alaposan meg fogunk izzadni, hiszen van, ahol időre kell teljesíteni a pályát. Ezt sajnos egy valami azonban erősen befolyásolja: a néha bizony igencsak rémálomba illő irányítás. Alapból kétféle módozatot választhatunk: az egyikben mi mozgatjuk a kamerát az egérrel, és Dirk e szerint mozog (MDK vagy Giants stílusban), míg a másikban rábízzuk ezt a gépre, ekkor gyakorlatilag egér se kell (lásd: Soul Reaver). Ki-ki ízlése szerint választhatja ezt meg, én többször változtattam játék közben, mert hol ez, hol az jött be jobban, főleg attól függően, milyen jellegű volt a feladat. Néha azonban mindez haszontalan, ugyanis egyszerűen beragad a kamera, ami azt jelenti, hogy hősünket a nyílgombok segítségével tudjuk terelgetni, ami inkább joystickos gondolkodásmódot igényel, de ez se sokat segít – ilyenkor bizony alaposan elmegy az ember kedve az egésztől. Azt nem tudom, hogy ez hiba-e, vagy tervezési elgondolás, de általában ugyanott produkálja a játék a dolgot, mint



DRAGONSTONE

A Dragonstone egy új cég, a négy ősatya (Don Bluth, Rick Dyer, Gary Goldman és John Pomeroy), valamint az eredeti játék muzsikáját is jegyző zeneszerző Christopher Stone hozta létre az új játék elkészítésére. (Róluk bővebben olvashattatok a bevezetőben említett számunkban.) A nagy négyesnek egy másik cége is van, a Dragon's Lair LLC, mely húsz éve gondoskodik arról, hogy folyamatosan ellássák a nem csillapodó igényeket termékeikkel. Nem tévedés: mind a mai napig az utolsó szálig elfogy a polcokról a játék, mely már minden volt és létező platformra megjelent C64-től az Amigán és Atarin át Macintoshra, PC-re, kézi játékgépekre és az összes konzolra, eddig 170 millió dollárnyi tiszta bevételt termelve. A 250 millió bejegyzett rajongó és a több tízmilliónyi „névtelen" DL-fan éhsége csillapíthatatlan. Nem hiába nevezik a Dragon's Lairt minden idők legnagyobb játékának – és üzletének...

a bétában, ezért hajlok az utóbbira. Ráadásul rengeteg kezelőgomb van, amit jól be kell állítanunk, hogy elérhető legyen (négy irány, séta, futás, ugrás, guggolás, támadás, blokkolás, automata célzás, körülnézés, az esszenciák, a különféle nyílvesszők és fegyverek váltogatása, plusz a felszerelkezés, az amulett megtekintése és a játék közbeni menü). Az automata célzás nagyon hasznos, ugyanis ezzel a legközelebbi ellent a kurzor befogja, és Dirk rögtön ráfordul a célra. Sajnos az említett irányítási metódus váltása után ez a funkció többé nem működött, csak újraindítás után, ami megint csak több mint bosszantó.

A bétaverzióban nem lehetett semmilyen játékvezérlőt bekonfigolni, szerencsére azonban itt már ezt megoldották az urak. Könnyen és fájdalommentesen be tudtam drótozni mind egy joystickot, mind egy gamepadet. Ám itt is volt kesergés: valamilyen elvetemült oknál fogva az egyik gomb lenyomása nemcsak az adott akciót hajtotta végre, de a játék közbeni menüt is elővarázsolta, ami felettébb idegesítő volt, és mivel semmi módon nem tudtam lebeszélni a játékot eme rossz szokásáról (még az inicializáló fájl megbuherálásával sem), kénytelen voltam félretenni a játékvezérlőket, és csak a billentyűvel nyomulni tovább. Szerencse, hogy bármikor menthetünk (kivéve ősi szokás szerint a főgonoszok elleni csatákat és bizonyos pályákat, amikor a programozók úgy döntöttek: csak), ez főleg a gyorsmentésre vonatkozik, hiszen konzolos módon mindössze tíz állandó archiválási helyünk van. A játék maga is ment bizonyos helyeken, erről akkor szerzünk főleg tudomást, ha elhalálozunk, és visszakerülünk egy ilyen automatikus mentési pontra. Mivel a DL3D hangsúlyozottan családi játék, az ellenfeleink nem meghalnak, hanem bónuszokká válnak, és Dirk se távozik az örök vadászmezőkre, az ismert halálanimációk után folytathatjuk a játékot. Azért ezt a családi jelleget hangsúlyozhatták volna a fejlesztők egy manapság már ildomos profilkészítéssel – hogy keresztlánynyom is tudjon játszani, kénytelen voltam írni egy batchfájlt, ami ezt elvégzi, elég fapados megoldás…

Amiről még röviden szólni kell, az maga a megjelenés, ami viszont valóban hibátlan. A játék a már sokszor emlegetett cel-shading megoldást alkalmazza, azaz 3D-s környezetben rajzfilmszerűen rendezelt (és kézzel animált!) figurák.

Ettől valóban olyan az egész, mintha a régi Dragon's Lair elevenedne meg újra, felvértezve a modern kor minden látványelemével – és persze azzal, hogy Dirk immár térben bolyonghatja be a kastélyt. Elképesztően jól működik a dolog, hatalmas a hangulat, és ehhez jön Christopher Stone egyszerűen zseniális zenéje és a színészek nagy átéléssel előadott „műsora" (elsősorban Darcy Harvier hihetetlen alakítása Daphne szerepében…).

Hogy összegezzem a fentieket: a játék nekem nagyon bejött, kár a cikkben említett bosszúságokért, ez azért jó pár százalékot rontott az értékelésemen, hiszen hiába a tökéletes látvány és hangulat, ha egy irányítási hiba miatt vért izzadok egy pályán, ahol ráadásul még menteni sem lehet. Ennek ellenére a játékot abszolút ajánlom minden korosztálynak, és csak remélni tudom, hogy a Dragonstone folytatja a megkezdett munkát, és sorra készíti el a folytatásokat – és a másik nagy korábbi sikert, a Space Ace-t is, ahogy ígérték…

]{redenc

Rossz nap ez, vazeg. Előbb az állapotjelzőn estem át, most meg ezek az anti-aliasing nélküli fények...

EXTRÁK

A játékhoz mellékelt legnagyobb extrát sajnos csak angolul beszélő játékosok fogják élvezni – ez nem más, mint egy jó félórányi múltidézés, az eredeti játék bemutatása és beszélgetés az ősatyákkal és a mostani játék készítőivel. A másik nagy bónusz a Credits menüpont alatt található, ez ugyanis a játékhoz készített videoklip, a „He's My Guy", Julie Eisenhower előadásában. Bűn lenne kihagyni, a dal egyébként mp3 formátumban letölthető a www.dragons-lair-project.com/community/media/audio/He'sMyGuy.mp3 címről. Ezen a weboldalon egyébként sok információ található a játékról. Minden felsorolt anyag bink video formátumban található, és a RAD Tools telepítésével a játék indítása nélkül is bármikor lejátszható. A program ingyenesen letölthető az alábbi címről: www.radgametools.com/down/bink/radtools.exe. És még egy „apróság". A Dragon's Lair volt annak idején a világ első lézerlemezen megjelent játéka. A 3D-s feldolgozás most újra történelmet ír: ez a világ első, HDTV-n is megjeleníthető játéka – HDTV 1080i kompatíbilis, azaz 1080*1920-as felbontáson is élvezhető. Így aztán a tehetősebb Xbox tulajok a házimozirendszerükön, Dolby 5.1-ben páratlan élményhez juthatnak…

MINIMUM CONFIG: PII 300, 64 MB RAM, 16MB videokártya, 1.3 GB HDD, DX8.1
JAVASLAT: PIII 800, 128 MB RAM, jobbfajta videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Tomb Raider: Chronicles	Indiana Jones and the Infernal Machine -
Trainer, Video	Nincs	78%	90%

- \+ Grafika
- \+ Ötletes pályák
- \+ Hangulat
- \+ Zene
- − Irányítási problémák

92%

MICROSOFT
FASA STUDIO
WWW.MECHWARRIOR4.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

MECHWARRIOR 4 – MERCENARIES

Dübörgő monstrumok, cikázó lézernyalábok, vég nélküli háborúk. Immár sokadszor, de még mindig jó köntösben.

A FASA CORPORATION

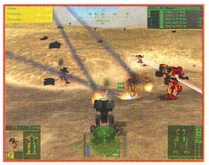
Bár a számítógépes játékokat fejlesztő rész mindössze alig négy évre tekinthet vissza, maga a FASA név ismerősen csenghet jó néhány ember számára. Ugyanis ez a csoport az elkövetője a szerepjátékos körben igen nagy sikerű Shadowrun és Earhdawn játékoknak. Emellett érdemes azt is tudni, hogy akik megkedvelték számítógépen az óriásrobotok háborúit, azok ugyanezt táblás stratégia játékban is kipróbálhatják – a Mechwarrior le sem tagadhatja, hogy a Battletech rendszer elektronikus változata. Ha van egy kis szabadidőtök, és akad a közelben pár haver, aki hajlandó kimozdulni a gép elől, akkor érdemes kipróbálni ezeket a játékokat is – garantáltan sokkal nagyobb élményben lesz részetek.

Míg a Microsoft operációs rendszerei a számítógépesek körében vegyes érzelmeket váltanak ki, addig a játékpiacon megjelenő termékeikre az esetek döntő többségében nem lehet panasz. Olyan nevek kerültek ki az MS szárnya alól, mint az Age of Empires vagy a Flight Simulator-sorozat, amelyek kategóriájukban a legjobbak közé tartoznak. Hiába, ha van pénz, az sokat lendít az ügyön. A most bemutásra kerülő Mechwarrior 4-gyel sincs ez másképpen – bár semmi extra nincs benne, minden szükséges dolgot tartalmaz ahhoz, hogy sikeres program legyen belőle.

Származása szerint a Mercenaries a 2000-ben debütált Mechwarrior 4: Vengeance kiegészítő lemezének tekinthető, annak ellenére, hogy önállóan működik, tehát – meglepő módon – nincs szükség az előző programra. Aki esetleg nem ismerné a sorozatot, lényegében egy akció-szimulátorról van szó, ahol a tisztelt játékos a képzeletbeli jövőben játszódó háborúk harcosa, ahol harcterek urai a két lábon lépegető monstrumok (ezeket hívják mech-nek). Ebben a világban a hatalom megacégek és harcos klánok kezében van, akiknek a fő célja természetesen a pénz és a gazdasági növekedés, és mi jelen esetben egy zsoldos kapitány szerepében fogunk tevékenykedni. Döntéseinket tehát nem politikai vagy ideológiai alapon hozzuk, hanem azt nézzük, ki fizet többet.

A játék két fő részből áll. Menedzserként kell felügyelnünk a befolyó pénzre, amelyből karbantarthatjuk, felújíthatjuk vagy akár lecserélhetjük a rendelkezésre álló mecheket és azok fegyverzetét. Beszerzési helyünk természetesen a szabadpiac, ahol pénzért minden kapható, de a csatatéren maradt roncsokból is hozzájuthatunk némi felszereléshez, vagy kis szerencsével akár többé-kevésbé ép állapotban lévő robotokhoz is. Az eszközökön kívül természetesen felügyelnünk kell csapatunk hús-vér tagjaira is, mintha egy focicsapat edzői lennénk. Ezen kívül azt is mi határozzuk meg, hogy a galaxisban rendelkezésre álló küldetések közül melyikbe vágunk bele, ismerve azok viszonylagos nehézségi fokozatát és a győzelem esetén bekasszírozható pénz mennyiségét. Ez némi újdonságot jelent az eddigi „van egy kampány, ami egymás utáni x küldetésből áll" megoldáshoz képest, mert az ember kicsit úgy érezheti, hogy ő irányítja a játékot és nem fordítva. Azért a teljes képhez hozzá tartozik, hogy az egyes bolygókon már megtalálják ezt a lineáris játékmenetet – szóval mondhatjuk úgy, hogy a játék szabad sorrendben végigjátszható mini kampányokból áll. Annál is inkább igaz ez, mert a rendelkezésre álló előre leprogramozott küldetések száma véges, bár döntéseinktől függ az, hogy a játék későbbi szakaszában milyen feladatok fognak megjelenni. A játék nem tart a végtelenségig, előbb-utóbb eljutunk a három lehetséges befejezés egyikéig.

Szellemi képességeink mellett azonban ügyességünkre is szükségünk van – hiszen részt kell vennünk az akcióban is. A missziók elég pörgősek (sokszor 5-6 perc alatt lemegy egy menet), mert hamar belecsöppenünk az akció közepébe, nem kell órákig bolyongani, hogy megtaláljuk az ellent – ez mindenképpen akciódússá teszi a játékot. Az itt szereplő grafikus motor jól teljesít, és bár némi csiszolást itt-ott észrevehetünk rajta, azért látszik, hogy alapvetően nem változott az előző részekhez képest. Korától függetlenül panasz nem lehet rá, a célnak tökéletesen megfelel.



A játék kezelése nem nehéz, a beépített gyakorlóküldetésekből könnyen elsajátítható. Az éles akcióban pedig nem magányos farkasként, hanem csapatban tevékenykedhetünk, bár aki kihívást akar, mehet egyedül is. Itt jegyzem meg, hogy az igazi játékélményt multiplayerben érdemes keresni, ugyanis az MW erre lett kihegyezve, még ha odafigyeltek az egyjátékos rendszerre is.

Végeredményben tehát jól sikerült játékkal van dolgunk. Ha nem számítunk sok újdonságra, akkor a kiforrott játékrendszer és a kellemes megvalósítás nem fog csalódást okozni.

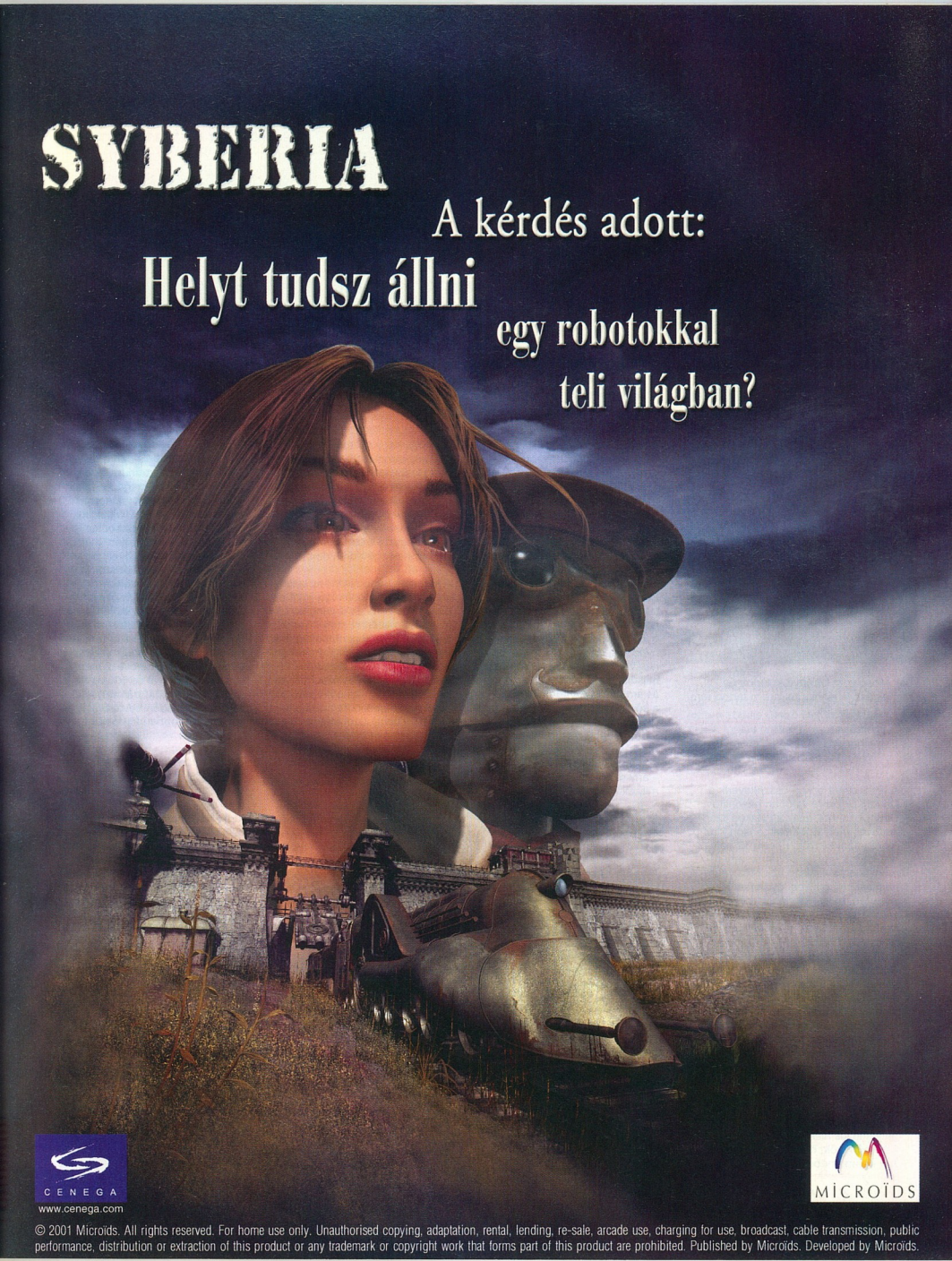
SzabFer

MINIMUM CONFIG: PIII 700 MHz, 128MB RAM, 3d kártya, 1 GB HDD
JAVASLAT: ha mindenből több van, az hasznos :)

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	EarthSiege II	MechWarrior III
Képmutató, Trainer	LAN/INTERNET	61%	77%

- + Igényes kivitelezés
- + Kicsit többet ad mint az előző
- + Nemlineáris játékmenet
- − Sokadik bőr
- − Kevés újdonság

83%

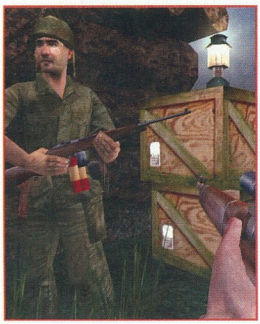


© 2001 Microïds. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Microïds. Developed by Microïds.

INFOGRAMES
NFUSION INTERACTIVE
US.INFOGRAMES.COM/GAMES/DEADDOZ_PC
AZ ÁR NEM ISMERT

DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATER

Négy jenki kommandóssal a párás dzsungel mélyén, a japán haderő vonalai mögött... Egy „lehetett volna jobb is" játék második része, új ötletekkel és régi hibákkal, keserédes ízekkel, ám olcsó áron, összességében jónak ítéltetve.



Mosolyom bizonyítja: tudok én elnéző is lenni... míg nem tartod rám azt a puskát!

A New Jersey-i illetőségű nFusion 1998 óta van jelen a piacon, mint a népszerű Cabela vadászjátékok készítője. Néhány éve eszükbe jutott, hogy mi lenne, ha olyan játékot gyártanának, melyben a szarvas visszalő, hiszen nagy külső terek leképzéséhez értenek a megfelelő fegyverkezeléssel együtt – mindez alkalmas a jó emlékű Hidden & Dangeroust idéző csapatalapú taktikai shootorre. A cucc 2001 novemberében jelent meg, és vegyes fogadtatásra talált. Látványos volt, de elég rövid, sok buta hibával, többjátékos üzemmód nélkül – mindezeket alsókategóriás árral próbálta kompenzálni, de a küszöbön toporgó MOH:AA és RtCW árnyékában nem nagyon tudott megkapaszkodni. A fiúk azonban nem adták fel, és alig egy év alatt kiadták az újabb részt – ami mindenképp jobban sikerült, mint elődje.

Amint az alcím elárulja, ezúttal Észak-Afrika és Európa helyett a csendes-óceáni hadszíntéren, németek híján a felkelő nap országának katonáival szemben kell helytállnunk válogatott csapatunkkal. Az előzőnél kettővel több, pont egy tucatnyi pályán Guadalcanaltól a lebombázott Manilán át Okinawáig – sőt, egy küldetés erejéig az Antarktiszig – fogunk végrehajtani diverzánsfeladatokat: repülőgépek, tankok, légvédelmi ütegek, hidak felrobbantása, fogolyszöktetés, fontos dokumentumok megszerzése, ellenséges tisztek likvidálása... A pályák egyébként jóval nagyobbak, mint az előző részben, ám ez nem több feladatot jelent, csupán az elején félórányi gyaloglást a hatalmas terepen, miközben a lesben álló ellent gyomláljuk: ez elég jópofa dolog, bár a vége felé már kissé unalmassá válik.

Ami az előző játék erénye volt, az a mostanié is – a remekbeszabott grafikájú nagy nyílt helyszínek. A „dzsungelérzés" tökéletes, szívesen áradoznék erről, de szorít a hely. Annyit azért hadd mondjak el, hogy valami miatt a játék nem volt hajlandó elhinni, hogy a kártyám ismeri az 1024x768/32 bites módot, így 16 biten nyomtam végig, ami eléggé durva dolog.

A karakterek megjelenése, animációja jól sikerült csakúgy, mint a dinamikus zene és a hangok, effektek. Ám azért itt annyit hadd szúrjak be, hogy nem mindig jó a divatot követni – aki igazi élményre vágyik, inkább kapcsolja ki a zenét, hiszen az ütemesebbé válik, ha ellenség van a közelben, és elcsendesedik, ha tiszta a terep. Ez a hangulatot eléggé rontszen sem az új fegyvernek számító lángszórót – FPS-ben a helye! –, sem a jópofa szamurájkardot vagy machetét nem igazán lehet diverzánsmunkában felhasználni. Ami hasznos, az a tolvajkulcsos ajtónyitás, ezért a lopakodást (*sneaking*) a beszivárgás (*infiltration*) váltotta fel. Egyébként ugyanúgy, mint eddig, legtöbbször úgyis az orvos–nehézfegyveres– robbantó–mesterlövész négyest fogjuk magunkkal vinni, ez tehát nem valami nagy plusz. Ám az érdekes, hogy fő karakterünk, Robert Egan univerzális szakember, 95%-os mesterlövész medikus szakvizsgával és 100-as beszivárgással, tehát bármelyik feladatot könnyedén bevállalja, így mellette bátrabban kipróbálha-

Négy jenki kommandóssal a párás dzsungel mélyén, a japán haderő vonalai mögött...

ja, hisz az adrenalinszintünk attól fog felszökkenni, ha minden előzetes figyelmeztetés nélkül az égig érő bambusznádak közül nyakunkba ugrik egy, a kardjával „banzájozó" gyalogos kamikaze...

Természetesen, hűen a címhez, most is 12 válogatott hadfiból kell kiválasztanunk az adott feladatra leginkább ütőképes négyest. Embereink a korábbi hét tulajdonság mellé kaptak még négyet, melyek közül kettő nem olyan fontos, hitunk egy-egy új embert, ha akarunk. A felszerelés kiválasztásánál újdonság, hogy a tárgyak súlya ezúttal bejátszik a képbe, vagyis ha túl sok málhát pakolunk egy emberünkre, az lelassítja őt, és a „fittneszkijelzője" egy kiadós rohanásban hamar lenullázódik, ami után a jóember lihegve megáll, és meg kell várnunk, míg kifújja magát...

Ejtsünk szót az oktatópályáról is, mely szinte teljesen megegyezik

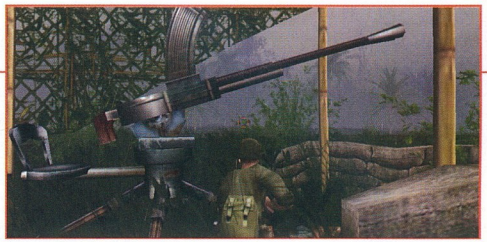
DIRTY DOZEN

A játék címét sokan összekeverik a Deadly Dozenre valóban hasonlító Dirty Dozennel, azaz a Piszkos tizenkettővel, mely E. M. Nathanson kitűnő regényéből készült. Ebben 12 halálraítélt kapott egy lehetőséget: egy reménytelennek látszó küldetés végrehajtását egy gyilkos, gyorsított kiképzés után, mely katonához méltó halált, vagy a nem túl valószínű siker esetén szabadságot ígért. (Érdemes elolvasni, valóban nagyszerű és izgalmas mű!) A könyvből 1967-ben készült film Robert Aldrich rendezésében, Lee Marvin, Telly Savalas, Charles Bronson, Donald Sutherland, Ernest Borgnine és más kiváló színészek közreműködésével. A nyolcvanas évek közepén megjelent három tévéfilm is (Újabb küldetés, Halálos küldetés, Végzetes küldetés), amit azért már rókabőrként könyvelhetünk el. A játéknak annyi köze van mindehhez, hogy a második világháború idején játszódik, és itt is tizenkét katonából választhatjuk ki kis alakulatunkat – ám ezek nem bűnözők, hanem magasan képzett kommandósok és operatív tisztek.

az előző részbelivel, ám mégis javaslom a végigjátszását, ugyanis ezúttal különálló részben ismerkedhetünk a nehézgépfegyverekkel, és ami a lényeg: immáron a felderítő dzsipek és teherautók mellett tankot is vezethetünk, és ennek begyakorlását nem szabad kihagyni, mert elég trükkös. A célkeresztre is érdemes pár szót szentelni, hiszen a menüben két kapcsolóval („*Accuracy Indicators*" és „*Show Firing Enemy Directions*") könnyíthetsz meg életünket: előbbi a célzás pontosságát mutatja (ha mozgásban vagyunk, nyílván pontatlanabb a lövésünk), utóbbi pedig kis nyíllal jelzi, honnan jött a lövés, ami nem elhanyagolható szempont a hatalmas, párába burkolózó dzsungel mélyén…

Ha már a menünél tartunk: aki nem ismeri az előző részt, annak hadd hívjam fel a figyelmét a „*Damage Realism*" pontra – a *Realistic* abszolút valósághű sebzést produkál, vagyis egyetlen jól célzott lövéstől kifekszik emberünk, míg az *Arcade* a szokásos „pár lövés meg se kottyan" beállítást jelenti, ezzel tovább finomíthatjuk a nehézségi szintet, ugyanis a legmagasabb fokozat valami esztelenül nehéz.

Ami sajnos változatlan maradt, és az összes újdonság ízét megkeseríti: embereink siralmas útkeresése és akadálykezelése. Hiába adjuk ki a „kövess" parancsot – ha egyik csapattagunk útját egy fa vagy szikla állja el, azonnal megáll, ilyenkor át kell váltanunk rá, és kimozdítani szorult helyzetéből. A menüben ezért hagyjuk bekapcsolva az „*Always Show Squad Status*" kapcsolót, ezzel ugyanis a képernyő jobb felső sarkában mindig látjuk embereink arcát, aki halványodni kezd, az elakadt két fűszál között… Némi gyógyír sebeinkre, hogy azért kollégáink legalább harci képességekben fejlettebbek, mint az előző részben – azaz jó pár eset volt, hogy a „hátvédsor" előbb vett észre és ártalmatlanított egy ellent, mint az általam terelgetett mesterlövész. Ez elég kellemes dolog, és hogy még valamit hozzátegyek: a fejlesztők, hallgatva a kritikákra, beépítették a hasra fekvést, így immáron zajtalanul lapulhatunk, küszhatunk, sőt a „futás" gomb nyomva tartása mellett az oldallépéssel akár kommandós stílusban gurulhatunk is, ami nagyon bejött.



Az első játék alacsony árát nemcsak rövidsége indokolta, hanem a kézenfekvő, ám hiányzó többjátékos üzemmód is. Nos, ezúttal ezt is megkapjuk, mégpedig meglepően jó körítésben. Először is van egy kooperatív mód, vagyis csapattagjainkat barátaink játszhatják el a szóló mód küldetéseiben. Ehhez kapcsolódik egy igen jó móka, a „*Mission Based*" nevű, ahol ellenségeinket is élő játékosok irányítják, és nem maradt ki természetesen a kötelező DM és CTF sem. Sajnos azonban a fiúk elég kezdők voltak a kódolásban, így percenként rugdos ki minket a szerver, ezért aki multiban akar nyomulni, fel kell tegye a sebtében kiadott 19,5 MB-os javítást – a DVD-s szám vásárlói megtalálják ezt a korongon, a többiek az nfusion.com-ról tölthetik le.

Összefoglalva tehát azt mondhatjuk, hogy a budget ár ezúttal egy igen tartalmas terméket takar, ami jobban megéri az árát, mint elődje. A kellemes grafika és a kitűnő hangulat azonban nem palástolja a játékélményt rontó hibákat, amelyet az nFusionnak mindenképp ki kell javítania a következő epizódra. Mert azért én szívesen fogadnék egy harmadik részt…

}{redenc

Ki csücsült az ülőkémen? Ki büntet az ágyúcskámmal... hacsak nem én?

TIPPEK

Sokaknak nehézséget jelenhet a felcserkedés. Először is, minél magasabb karakterünk „medic" tulajdonsága, annál többet gyógyít a sebesültön. Váltsunk át orvosunkra, forduljunk a páciens felé, válasszuk ki a kötszeres ládát, és akciózzunk a sérült katonán. Ha nem a felcsernél van a láda, álljunk rá a készletünkben, és nyomjuk meg az eldobás gombot, így gyógyítónk felveheti azt.

A diverzáns csapatok alapja a mesterlövész, mindig legyen egy figura a csapatban, aki minimum 95-ös „sniping" képzettséggel rendelkezik, legjobb a 100-as Diego De Santos. A másik fontos ember a nehézgépfegyveres („machine guns"), ebben kimagaslik a csapatból Eddie "The Wall" LeJeune.

Az ellenségtől „elkobzott" fegyvereket a megfelelő emberrel vetessük fel. Azaz ha találunk egy távcsöves puskát, a mesterlövészünket küldjük rá, ha van már nála ilyen, kiszedi belőle a lőszert – ugyanez vonatkozik a többiekre is.

A kivonási zónákba (exit point) minden emberünket be kell terelni – a cikkben említett patch egyébként megnöveli ezek területét, ezért érdemes még a játék megkezdése előtt feltenni, utána esetleg nem tudjuk használni a mentésünket!

MINIMUM CONFIG: PII 550, 128 MB RAM, 32MB videokártya, 600 MB HDD, DX8.1
JAVASLAT: PIII 900, 256 MB RAM, 64 MB kártya (GF2 minimum)

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Hidden & Dangerous	Deadly Dozen
Nincs	LAN/INTERNET	92%	72%

- + Látványos külső terek
- + Zene és hangok
- + Hangulat
- − Útkeresés, akadálykezelés
- − Rövid

84%

KOCH MEDIA
DAVILEX
WWW.KNIGHTRIDERGAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

KNIGHT RIDER

A 80-as évek TV-sikere visszatér, ám a feldolgozás kevésbé csillog, mint K.I.T.T. motorháza egykoron...

A piros sarokban KITT, a sárgában KARR... és már csak a zöldre várnak.

A PC-s játékok egy kisebb részét azok a programok képezik, amelyeket eredetileg konzolra készítenek el, és ezek után valamilyen trükk segítségével átírják kedvenc asztali számítógépünkre. Ne keverjük össze azzal, amikor egy játék több platformra van fejlesztve egyidejűleg. Az utóbbi csoportba manapság már az általunk látott játékok 99%-a beletartozik, hiszen a konzolos piac még mindig nagyobb, így ha már időt és energiát fektetnek egy játék projektjébe, akkor azt kis változtatásokkal rögtön valamelyik menőbb konzolra is megvalósíthatják. Azonban most nem ezekről a játékokról lesz szó, hanem az először említett kategória újabb darabját fogjuk nagyon röviden áttekinteni. Ami nem véletlen...

Az amerikai filmgyártás termékeiről általában első látásra meg lehet állapítani, hogy melyik évtized melyik felében készültek. Így van ez a Knight Rider filmsorozattal is, szinte minden porcikája a 80'-as évek Amerikájának tulajdonságaival bír. Mivel hozzánk természetesen később ért el a hullám, ezért az itthoni bemutatkozó leginkább a 90'-es évek legelejére tehető. Akkor azonban mindenki vasárnap délutáni programjában első számú szerepet kaptak a Pontiac Trans Amből átváltoztatott csodaautónak, KITT-nek (Knight Industries Two Tousands) és saját igazságszolgáltatását osztogató vezetőjének, Michael Knightnak (David Hasselhoff) a kalandjai. A sorozat számos epizódot ért meg, mire filmtörténeti múzeumba állították a belső felvételeken szereplő éjfekete sportautót (a többi pár tucat azóta már az autóbontók mélyén pihen ☺). Most azonban a feeling ismét a miénk lehet, hiszen a Davilex műhelyében elkészült a sorozattal azonos címet viselő játékprogram.

A bevezető nem volt véletlen, hiszen elindítás után még egy jól képzett ügyvéd sem tud minket lebeszélni arról a megállapításunkról, hogy ezt bizony konzolra tervezték. A grafika, az irányítás, a menürendszer és beállítások mind-mind ezt bizonyítják. Az elénk táruló képek részletesebben megnézve mintha kis apró pöttyökből lennének összerakva, ami főleg akkor tűnik elő, amikor autónkkal haladva szembe süt a nap. Nem szép látvány, hiába csillog-villog az autónk. Az irányításnál ne álmodjunk semmiféle force-feedback-es kormányról, mert csakis gombokkal működik. Ezek beállítása pedig ismét nem egyszerű feladat, mert a már alapban esetleg foglalt gombokra nem lehet mást definiálni, amíg ahhoz van feladat rendelve. Ez a hihetetlenül nagy programozói kihívás már 8 éve is meg volt oldva rendesen. Pfff. Ha már végigszenvedtük magunkat a gombok akaratunknak megfelelő átkínzásán, akkor rögtön tapasztaljuk, hogy hiába finomkodunk velük, az autó csak nem akar mozdulni. Ha meg nekifekszünk két kézzel, akkor megfordulunk egy 2 méteres sugarú körben. Majd megszokjuk ezt is, ha már más nincs.

A játékban fontos szerepet kap az autó precíz kezelése. Így az elején célszerű jól begyakorolni a speciális mozgásokat (turbo boost rulez ☺), mert van, amikor pár másodperc alatt kell alkalmazni őket. Ezután máris megkapjuk feladatainkat, amik végig ugyanazok lesznek, csak mindig kicsit jobban cifrázva: szkennelés, üldözés, más autók ronccsá törése, stb. A probléma csak annyi, hogy a teljes játék kb. másfél-két óra alatt végigjátszható. Kihívás nem sok van, leginkább az idegesítő bugok akadályoznak.

Mivel a programot igencsak gyengének találtuk, ezért úgy gondoltuk, hogy „méltatásáról" elég lesz ez az egy oldalacska is. Felesleges a bugok és rossz programtervezés hibáit oldalakon keresztül sorolni. Összességében annyit mondanék még, hogy bár a filmsorozat hangulatát jól látták meg a készítők, a megvalósítás meglehetősen szegényesre sikerült. Akinek ezek után még kedve van kipróbálni a játékot, az inkább konzolon tegye meg, hátha ott jobban sikerült.

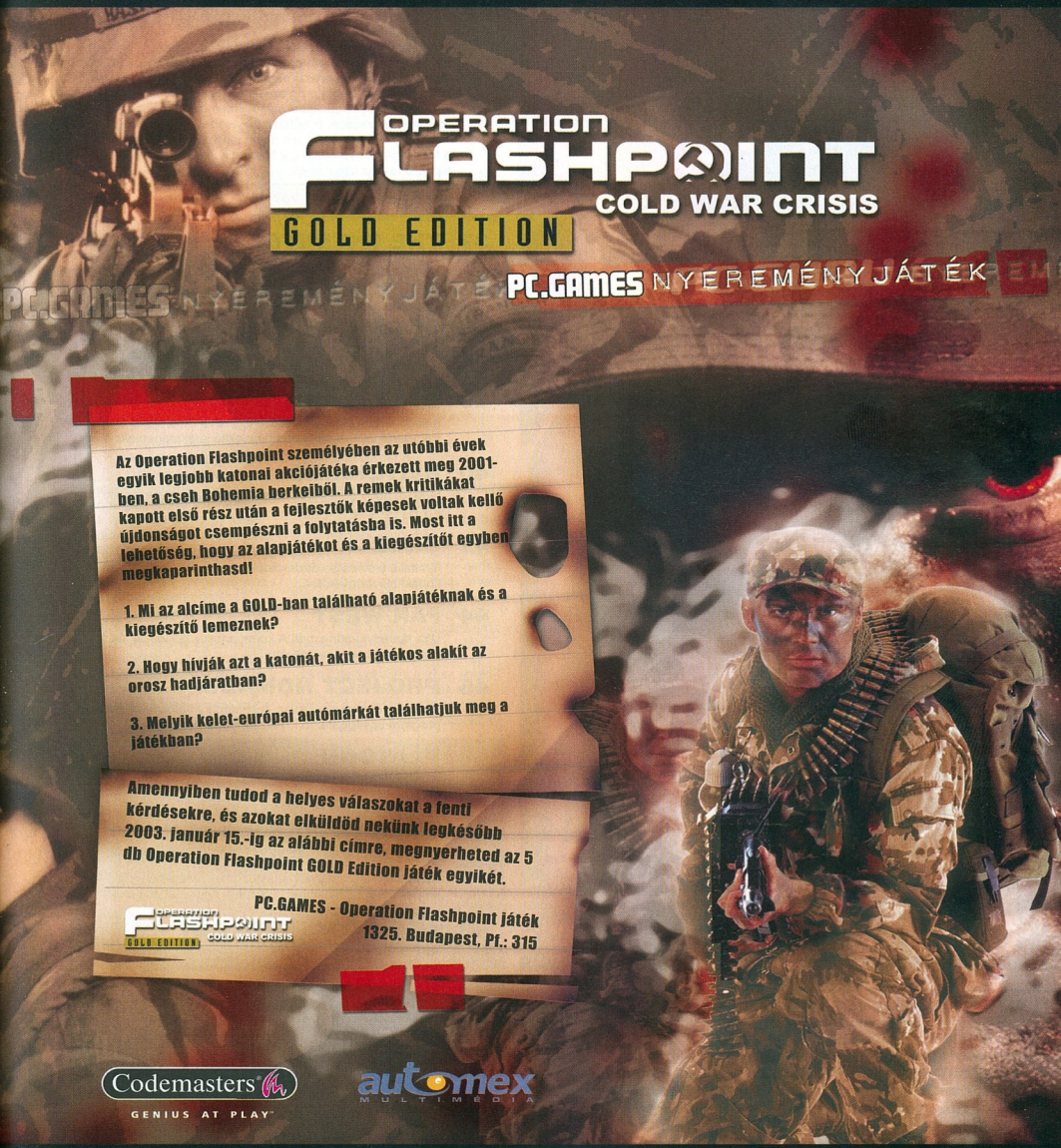
Ch00ler

MINIMUM CONFIG: PII 350MHZ, 64 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 16 MB RAM-MAL, 16X CD OLVASÓ
JAVASLAT: PII 350MHZ, 64 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 16 MB RAM-MAL, 16X CD OLVASÓ

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Interstate '76	Interstate '82
Nincs	Nincs	89%	68%

- Knight Rider érzés
- Grafika
- Konzol jelleg
- Sok-sok nagy bug
- Rövid játékmenet

52%


OPERATION
FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS
GOLD EDITION
PC.GAMES NYEREMÉNYJÁTÉK
Az Operation Flashpoint személyében az utóbbi évek egyik legjobb katonai akciójátéka érkezett meg 2001-ben, a cseh Bohemia berkeiből. A remek kritikákat kapott első rész után a fejlesztők képesek voltak kellő újdonságot csempészni a folytatásba is. Most itt a lehetőség, hogy az alapjátékot és a kiegészítőt egyben megkaparinthasd!
1. Mi az alcíme a GOLD-ban található alapjátéknak és a kiegészítő lemeznek?
2. Hogy hívják azt a katonát, akit a játékos alakít az orosz hadjáratban?
3. Melyik kelet-európai autómárkát találhatjuk meg a játékban?
Amennyiben tudod a helyes válaszokat a fenti kérdésekre, és azokat elküldöd nekünk legkésőbb 2003. január 15.-ig az alábbi címre, megnyerheted az 5 db Operation Flashpoint GOLD Edition játék egyikét.
PC.GAMES - Operation Flashpoint játék
1325. Budapest, Pf.: 315
Codemasters
GENIUS AT PLAY
automex
MULTIMEDIA

45

PROJECT NOMADS

A hónap egyik legigéretesebb programja, azonban sajnos nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket.

STRATÉGIA

Üdvözlet néktek kis hazánk stratégái!
Elsőnek mindjárt három programot ajánlhatunk a Buka Entertainment feltörekvő orosz mega-kiadó csomagjából. Ha már játszottunk a fentebbi programok közt az első VH-ban, most kipróbálhatjuk magunkat a másodikban is. Akad még űrharc, marhapásztorkodás, felhőfaluk és jövőbeli arénák. A végére maradtak nagy neveink: a magyar fejlesztésű Platoonban, és a Microsoft üdvöskéjében, a Mitológia Korában küzdhetünk az aktuális ravasz ellen' ellen.

TARTALOM

37 | THE ENTENTE
Óh, azok a régi szép idők, amikor az ellenség még szuronyos puskával rohant felénk, és maximum a mustárgáztól kellett félni...

38 | CHARM OF WAR
A régi orosz legendák korába csöppenhetünk, ebbe a gyönyörű középkori fantasy világba.

39 | STEAMLAND
Kisebb lurkók bizonyára örülni fognak a Steamland élénk színvilágának, papájuk pedig az okító játékmenetnek.

40 | BLITZKRIEG
Még jó, hogy a németek "csak" villámháborút terveztek. Így is 5 évig tartott.

42 | O.R.B
Orbitális űrstratégia aszteroida-bányászattal, harcoló flottákkal, ahogy köll.

44 | FAR WEST
Újra támad a vadnyugat! A kommancsok gonoszak és Old Shatterhand sem velünk van.

45 | PROJECT NOMADS
Kint a bárány bent a farkas. A stratégia köntösbe bújtatott program agyaggalamb lövészetet takar.

46 | PLATOON
A Szakasz x-edik újrafeldolgozásában nem kellett csalódnunk. Ezúttal tényleg beletaláltak.

48 | THE GLADIATORS GALACTIC CIRCUS GAMES
Spartacus késői utódai már galaktikus arénákban küzdhetnek idegen fajok ellen is. A többi nem változott azóta.

49 | AGE OF MYTHOLOGY
Az Ensemble Studios legújabb munkájában három különböző nép mitológiája kelhet életre a kezünk alatt.

ELŐREJELZÉS

Sim City 4	2003/01	Electronic Arts
Highland Warriors	2003/01	Novalogic
Napoleon	2003/01	GMX Media
Praetorians	2003/02	Eidos
1914 - The Great War	2003/02	Jowood
American Conquest	2003/02	CDV
Galactic Civilizations	2003/02	Strategy First
C&C: Generals	2003/03	Electronic Arts
Imperium Galactica III	2003/05	CDV
Commandos 3	2003/06	Eidos

TOPLISTA

1. Haegemonia	Wanadoo
2. Warcraft 3	Blizard
3. Heroes of Might & Magic IV	3DO Studios
4. Robin Hood	Wanadoo
5. The Sims	Maxis
6. Age of Mythology	Microsoft
7. Platoon	Digital Reality
8. Sudden Strike	CDV
9. Industry Giant 2	Jowood
10. Capitalizm II	Ubi Soft

STRATÉGIAI CSOMAG-BUKA MÓDRA

BETA TESZT

Oroszország és a szláv nyelvű államok önmagukban is világnyi piacot jelentenek a térség legnagyobb játékszoftver-forgalmazója, a Buka Entertainment számára. A név a hazai játékosok számára még keveset mond – cikkünk e tarthatatlan állapoton kíván változtatni, és ezt a célt szolgálják majd a szerkesztőségünkben vendégeskedő játékok végleges, az átlaghoz képest mérsékelt árú verziói is, melyeket a tervek szerint 2003-ban láthatunk viszont a boltok polcain.

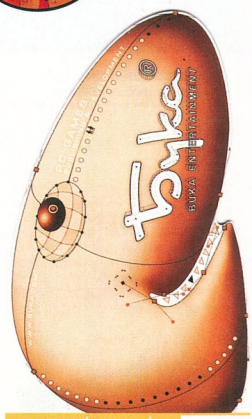
Kortársaim és mindazok, akikből elég lóg át a 20. századba ahhoz, hogy testközelből ismerjék az orosz technológiát, nyilván egyetértenek velem abban, hogy keleti szomszédaik nem újító hajlamuknak köszönhetik ezügyben elért sikereiket. Ha két megoldás közül választhatnak, rendszerint az egyszerűbb mellett döntenek... aztán tovább egyszerűsítik, míg némi túlzással, egy darab fémből kiönthetővé válik az egész. Ez így akár lesajnálóan is hangozhat, de a gyakorlatban nagyon is kézzel fogható előnyökkel jár – lásd az elektro-mechanikus orosz űrtechnológia megbízhatóságát az elektronikus alapra helyezett amerikaihoz képest. A néhai Szovjetúnió területén – a közhiedelemmel ellentétben – kezdettől ott figyeltek az abakusznál bonyolultabb számítástechnikai berendezések, csak épp nem arra használták őket, amire mostanság. Az idők változását mi sem jelzi jobban, mint az, hogy a valódi erőszakot Tolsztoj és Kalasnyikov hazájában is a lényegesen ártalmatlanabb *virtuális erőszak* váltja fel. Erőszak a világ túlfelén készülő játékokban is akad persze... de míg az amerikai legsanyarúbb formájában is szépít a valón, a japán meg lépten-nyomon röhejes túlzásokba esik, a virtuális erőszak orosz válfajának vannak – és lesznek is – piaci esélyei.

Hogy egy működőképes elgondolás (alkatrész, bármi) tökéletesítésében meddig képesek elmenni e hatalmas ország irdatlan lelkierővel és munkabírással megáldott programozói, nem egyszer megtapasztalhattuk az utóbbi időben. Elég, ha a világháborús repülőszimulátorok királyára, az *IL2 Sturmovik*ra, vagy a valós idejű stratégiák máig partiképes nagy öregjére, a *Cossacks*-ra gondolunk. Ez utóbbi el is vezet bennünket lényegi mondandóm küszöbéig... a szerkesztőségünkben vendégeskedő Buka-programok legígéretesebbikét, az *Entente – World War I*-et ugyanis a GSC termékeiből ismert, nagy számú egység egyidejű mozgatására képes motor hajtja.

A befejezéstől még messze álló, így hibáktól sem mentes RTS már jelenlegi formájában is igazolja a döntés helyességét. Még rokonszenvesebbé teszi az a mérvadó részség, mellyel a 20. század első két évtizedének mostanáig csúnyán elhanyagolt korszakát állítja története fókuszába. Az első világháború az aranysújtásos menték, snájdig lovastisztek és agg császárok Európájában tört ki, és egy füsttől bűzlő, mérgezgáztól hólyagos képű, aggasztóan lesoványodott Európát hagyott a gyanútlan nagyszülékre... hogy a spanyolnáthát, a Nagy Októbert és a többi kellemetlenségeket ne is említsük.

Entente

Az *Entente* annak a négy esztendőnek kíván emléket állítani,



A BUKA ÉS A VILÁG

Ez év október végén adta hírül a cég, hogy a hatalmas orosz és egyre jobban becserkészett európai piac után a japán vizekre evez a kiadó. Ebben persze egy nagy üzleti partnert kellett, hogy keressen magának, melyet meg is talált a Capcom képében. A nagy japán multinak persze ismerősen cseng a Buka neve, hiszen a nyár folyamán az Red Shark már megjelent a japán piacon a Capcom segédletével. A következő közös program a Echelon lesz, melyhez mindkét fél nagy reményeket fűz. Mindeközben az európai hadszíntéren az osztrák JoWood lesz bizonyos termékekre és területekre az orosz fél partnere, többek között az osztrák, a német és a svájci piacon. Most már csak egy lefedetlen területe van az orosz kiadónak, méghozzá a nagy amerikai piac, azonban ha lehet hinni a híreknek a brand bevezetése itt sem várat sokáig.

Megszámlálhatatlan piros ruhás egység kaszabolja a zöldeket

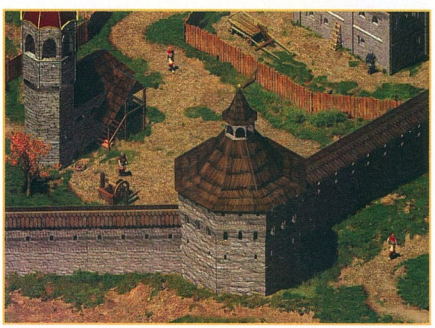
mikor a ló-és-muskéta korszakának zöldellő harcmezeje lövészárkoktól és bombatölcsérektől szabdalt semkiföldjévé változott át. Az RTS-ekben megszokott feladatokkal (nyersanyagok begyűjtése, polgári infrastruktúra és hadigépezet megteremtése) ezúttal a *Diplomacy*-ből jól ismert hatalmak, Anglia, Franciaország, Oroszország, Németország és a többiek irányítóiként kell boldogulnunk. A szokásos hozzávalók, az arany, a szén és a vasérc mellett fontos szerephez jut az ásványolaj is – szellemes ötlet, hogy a bányák és feldolgozóüzemek hatékonysága legkönnyebben béremelés útján növelhető; ha ezt az elvet a gyakorlatban is követik annak idején, világunk – sok egyéb mellett – jó néhány Putyilov gyáros poénnal vált volna szegényebbé.
Az épületeket a *Cossacks*ban megszokott kidolgozottság jellemzi, és az egységek megjelenésére sem lehet panaszunk: méreteikhez képest bámulatosan sok korhű részlet és nemzeti sajátság figyelhető meg rajtuk.
A hadseregszervezésnek egyéni ízt kölcsönöz, hogy a két korszak emblematikus egységei, a lovasok és a harckocsizók egyszerre vannak jelen. Lekicsinyelni az előbbieket sem ajánlatos: a játszmák korai, kiépített frontvonalak megjelenése előtti szakaszában egy tömeges lovastámadás akár sorsdöntő is lehet... éppúgy, ahogy a valódi első világháború első esztendejének galíciai vagy elzász-lotharingiai harcaiban volt.

Technikánk és hadigépezetünk fejlődésével a virtuális háború is "föld alá bújik" persze: egy géppuskafészkekkel és aknavetőkkel megtűzdelt, második és harmadik vonalba telepített tüzérséggel megtámogatott arcvonal áttörése a legjobban felszerelt támadó egységnek is komoly gondot jelent. Az állóháború őrtornyok és

sündisznóállások jellemezte szakaszában már csak a *Cossacks*ból ismert változatosságú terep adottságainak kihasználása ad esélyt a győzelemre. A szorgos munka és a folyamatos tapogatózás ideje el: kezünk nyomán a természet ölén ipartelepek, kaszárnyák és aerodromok sarjadnak, a nagy hujjujjal támadó huszárságot Maxim géppuskák tizedelik, a két- és háromfedelű szárnyasok némelyike egy-egy bombát is eltottyant. A bakák kaszált fűként dőlnek... csontvázzá perzselt nagyvárosokhoz és iparosított halálgyárakhoz azonban nem lesz szerencsénk: ebben a tekintetben az első világháború – számos saját borzalma ellenére – az ártatlanság korának számít.
Az *Entente* látványosság dolgában nem versenghet ugyan az atomrakétákkal dobálózó *C&C Generals*-sal, de mert ahhoz mérten már-már békés családi szórakozást nyújt, alappal tart számot az epikus ívű történelmi RTS-ek kedvelőinek rokonszenvére.

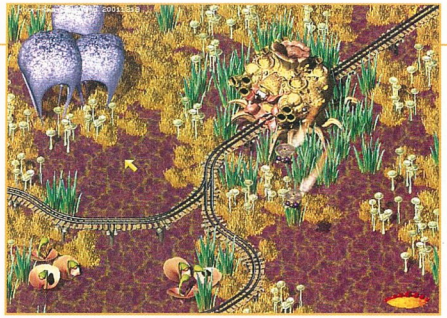
Charm of War

A kínálat második darabja, a misztikus hangulatot sugalló *Charm of War* (kb. a Háború talizmánja) veszélyesebb vizek felé evez: a Buka ezzel az izometrikus nézetű, RPG-elemektől sem mentes kalandjátékkal kívánja letenni névjegyét a *Dungeon Quest, a Wizardry* és más örökzöldek piacán. Témáját dicséretes öntudattal a pánszláv mitológiából meríti – alkotói becsületére válik, hogy nem estek Harry Pottert lekoppintó honfitársaik hibájába. A kipróbálható pályán gyermekkorom szovjet mesefilmjeinek ismerős közegében, egy nyír- és fenyőgerendákból mókolt városban találtam magam. Kiinduló helyemtől balra összkomfortos vesztőhely, átellenben a szép Ludmilla kocsmája, ajtajában a névadóval – és nem ő az egyetlen, akivel barangolásaink során interaktív kapcsolatba kerülhetünk. Szót válthatunk a falak mellett tanyázó iparosokkal és az apró-cseprő ügyeikbe feledkezett városlakókkal is; előbbiek egyelőre nem sok vizet zavarnak, puszta jelenlétük azonban magában hordozza a felszerelés- és fegyverzet-upgrade lehetőségét.
A kóborlás a jelenlegi készültségi fokon hamar egyhangúvá válik – a *Charm* szerencsére módot ad rá, hogy hősünk, a két taglóval dolgozó, Igor hercegre hajazó dalia rátermettségét a kapukon túli rengetegben is próbára tegyük. A setét erőket majomszerű, barna pixelekkel borított szörnyszülöttek képviselik, melyek a jól



A LESTA STUDIOS

A The Entente. World War I Battlefields fejlesztője, a Lesta Studios nem csak a számítógépes játékok területén működik, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a fenti pár remekmívű render, mely a cég Steel Monsters nevű, egyenlőre titkos projectjéhez kapcsolódik.

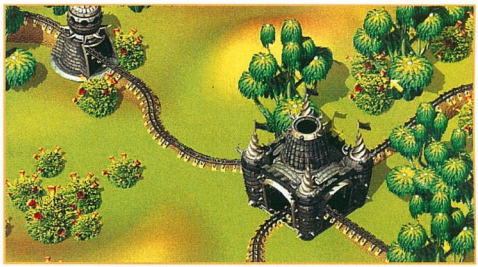


irányzott nyakasok hatására szó szerint darabokra hullanak szé-jel. Nem is ők, hanem a homályban sunnyogó bugok a hős igazi ellenfelei: noha macinak még ellenfényben sem nézhető, az én változatomban újra és újra a málnásban ragadt.
Ha a *Charm* végleges változata játékmenet dolgában is képes lesz felnőni saját világához, egyedi hangulatú RPG kalanddal vagy vérbő hack & slash-sel leszünk gazdagabbak – hogy melyik felé billen a mérleg, a piac aktuális igényein múlik. A készítők hangulat és a részletek iránti fogékonysága adott – a döntést a Buka marketingcsapatának legkésőbb jövő tavaszig kell meghoznia.

Steamland

Azoknak, akik se az *Entente* epikus kellemetességével, se a *Charm* pánszláv gyökereivel nincsenek megelégedve, az orosz lélek legmélyére kell alászállniuk – erre nyújt lehetőséget a harmadik program, mely a keresztségben a *Steamland* (Gőzösország) nevet kapta.
A játék egyértelműen az ifjabb korosztályt veszi célba – hogy pontosan melyiket, nem könnyű meghatározni. Első blikkre azok járnak helyes úton, akik potenciális fogyasztóit a *Pokémon* rajongótábora közelében keresik – a *Steamland* ugyanis egy oldalnézetű 2D mesevilágba vezet, és az ott őshonos, egymást nehézágyúkkal, láncos bombákkal és egyéb mókabóka eszközökkel ritkító *páncélvonatokról* szól. Vegyük jegyzőkönyvbe a nyilvánvalót: ezzel ilyen formában biztosan nem találkoztunk még… bár legalább ilyen nyilvánvaló az is, hogy nevezett páncélvonatok kizárólag keleti szomszédunk programozóitól kaphatták meg egy ifjúsági játékprogram főszerepét. Ez a vasimádat a maga módján jellemzi, de semmiképp nem minősíti az oroszokat – ahogy a németeket sem szerencsés annak alapján megítélni, hogy fél évszázad alatt két iszonyú gnómot (álommanó, Pumukli) szabadítottak az európai gyerekszobákra.

A *Steamland* abszurdnak elég abszurd, de ijesztőnek semmiképp nem mondanám: minden részletét, még a fentebb megénekeit páncélvonatokat is Oz-os báj hatja át, és a benne megjelenő erőszak sem kelt drámaibb hatást annál a pankrációnál, mely Tom és Jerry háromnegyed évszázados kapcsolatát jellemzi. A szerelvényeknek személyiség helyett csak típusuk van, mely – ez egyértelműen a játék javára szól – tág keretek közt módosítható. Honi bázisunk (állomásunk?) a gépszín, melynek falai közt a szerelvények lelkének számító mozdonyok készülnek. Van javítóműhely, ahol masináink a legszükségesebb javításokon és módosításokon esnek át; van öntöde, ahol páncélzatunk és fegyverzetünk alapvető darabjait készítik – ha ehhez hozzávesszük még, hogy a terepen fellelhető városkák hasonló létesítményei is birtokba vehetők, hamar nyilvánvalóvá válik: a *Steamland*ben minden stratégiai feladatra speciális szerelvényt állíthatunk össze. A legyártott elemek mindegyike javítható; szerelvényeinket – a játékidő növekedésével párhuzamosan rövidülő tolatgatás árán – bármikor újrarendezhetjük. A pályák csak az előre lefektetett sínpályákat járva deríthetők fel, a párhuzamosan futó útvonalak azonban a megfelelő műszaki szinten áthidalhatóvá válnak – az ilyen és ehhez hasonló trükkök a *Steamland*et a grafikai különcségeket jól tűrő idősebb korosztályok számára is élvezetes időtöltéssé tehetik.



Csodás kinézetű tákolmányokon keresztül vezethetjük sineinket

A Buka termékmintákból kibontakozó törekvése – az, hogy az árérzékeny kelet-európai piac játékosainak a ma népszerű szegmensek mindegyikében józan alternatívát nyújtson – éppoly tisztelet méltó, amilyen gigászi a munka, mely a 2003-as megjelenésig a fentebb bemutatott termékeket fejlesztő Lesta Studio (Entente) az Antitank (Charm of War) és a Gromada (Steamland) csapatára vár. Ami máris bizonyos: a készülő programok mindegyikében ott rejlik a lehetőség, hogy valami egyedit nyújtson – a játékipar jelenlegi tendenciái mellett elképzelni sem tudok ennél komolyabb dicséretet.

Skald

BUKA JÁTÉKOK

Megjelent programok:
Box Of Tricks / BUKA / Edutainment
Echelon (Storm) / MADia / Action/Simulation
Echelon: Wind Warriors / MADia / Action/Simulation
Hard Truck / Softlab / Truck simulation
Horde: The Citadel / 7th Bit Lab / Real Time Strategy
Horde: The Northern Wind / 7th Bit Lab / Real Time Strategy
Red Shark / G5 Software / Action/Arcade
The Ultimate Billiards / Shark / Billiards Sim

Készülő programok:
The Fifth Ocean / 2004 II. negyedév / Extreme Graphics / Arcade/Quest
Fair Strike / 2003 IV. negyedév / G5 Software / Action/Simulation
Battle Mages / 2003 IV. negyedév / Targem / Strategy/RPG
The Entente. World War I Battlefields / 2003 III. negyedév / Lesta Studio / Strategy
Hard Truck Tycoon / 2003 III. negyedév / Lifetime Studios Economic / Strategy
Charm of War / 2003 III. negyedév / Antitank / RPG
Steamland / 2003 II. negyedév / Gromada / Strategy
Midnight Nowhere / 2003 I. negyedév / Saturn+ / Horror Adventure
Spells of Gold / 2003 I. negyedév / Jonquil Software / RPG
MARCH!: Offworld Recon / 2002 IV. negyedév / HBM / Arcade/3D Shooter
Paradise Cracked / 2002 IV. negyedév / MiST land / RPG/Tactical

CDV
NIVAL INTERACTIVE
WWW.CDV-BLITZKRIEG.DE
2003 MÁRCIUS 28.

BLITZKRIEG

Villámháború orosz módra, és ezúttal talán a Close Combat-sorozat méltó riválisra talál...

Nem azér a tíz centér, Jürgen... nem tolatnál ki a faromból?

VILLÁMHÁBORÚ

Németország nemcsak minőségi, de számbeli fölénnyel is kezdte a lengyel hadjáratot, emberanyagban másfélszeres, légierőben ötszörös és páncélosokban négyszeres túlsúlyt mondhatott magának. Bár eredetileg a német hadsereg 1942-re érte volna el a Hitler által megálmodott szintet (a Graf Zeppelin hordozó is arra készült volna el), a politikai helyzet előrehozta a háborút, a nyersanyag-tartalékok ténylegesen csakis villámháborús stratégiát tettek lehetővé. Például a lengyel hadjárat alatt Németország nyugati határát, vagyis az azt védelmező 'nyugati falat' csupán a Todt-szervezet védte.

Remélem, Hitler kondérja alatt már ég a tűz a pokolban, és ha ez valóban így lenne, akkor most rossz napok járnak a bajuszos komédiásra. A kénkőben fürdőzve eltűnődhet a mellékbüntetésnek is felfogható csuklásrohamok okán, hogy vajon az emberek miért emlegetik annyit azt a csip-csup balhét – néhányan felfújják a dolgot, és azért megy az egész 2. világháború címszó alatt –, de tényleg mostanában annyian vesézik, hogy egy másik témáért lassan már én is odaadnám a fél májamat (a másik fele az orvostudományé lesz, és a szótárból majd kikereshető elrettentés címszó alatt...). A Nival tesztája azonban más, mint például a múltkori Frontline Attack, bízhatunk a minőségben, hisz a gárda már megmutatta az Etherlords-ban, hogy tud alkotni, ráadásul az eddig publikált információkból, mint Aranynak Toldi Miklós képe, úgy rajzolódik ki egy Close Combat csereszabatos darab.

A cím klisejétől ne távolodjunk el messzire, ezt az egyszerű mémet kifejezést 1939. szeptember elsején, 4:45-kor tanulta meg a világ. A történelemben először szerepeltek önálló hadseregbe szervezve a páncélos hadosztályok, szoros kommunikációban a repülő tüzérségnek becézett Stukákkal, s ilyen német ékek törték át a lengyel határokat. A Luftwaffe már a földön megsemmisítette a polák légierő javát, és a tankok mögött beáramló gyalogságnak nem maradt más dolga, mint bekeríteni, majd felmorzsolni a szétzüllesztett lengyel hadosztályok maradékát. Ezzel keleten megkapta az ígért életteret a német nép, de a náci sasok alázuhantak a porba, amikor kinyújtották karmukat az elszigetelt Anglia felé, és a villámháború a végtelen orosz hómezőkön is csődöt mondott. Ám a szűnni nem akaró emlékezésben, real-time keretek között új harc indul a világ újrafelosztásáért.
Az orosz fejlesztők nem takarékoskodnak a lőszerrel, 1939-től 1945-ig bemutatják, miként dúlta fel a 2. világháború Európa és Afrika nyugalmát. A Wermacht bakancsai a könnyű menetnek bizonyult lengyel anyaföld felé menetelnek, Rommel tunéziai kalandja csak hab a tortán, miközben Sztálin Szovjetuniója után nyúlnak a Barbarossa hódító csápjai. Az angolszászok listáján Franciaország, Belgium és Norvégia szerepel, valamint a szicíliai partraszállás után az olasz csizmán küzdenek. Finnországban a Mannerheim-vonalon vérzik el az orosz haza, hacsak nem bizonyulunk jobb hadvezérnek, mint Tyimosenko marsall. Ukrajnában kemény lesz az élet, és a muzsikok sok gimnasztyorkát elkoptatnak, míg a vörös lobogót Berlin felett lengeti a szél, hisz oda igyekeznek...

Mindenki kapott tehát egy kampányt, amelyek fejezetekre oszlanak, minden fejezetben vannak történelmi szempontból megkerülhetetlen, kulcsfontosságú csaták, s ezeket teljesítve, gyakorlatilag 24 győzelemmel kivégezhető a teljes játék single player menüpontja. Ám most jön a lényeg: tegyük fel, Paulus serege épp Sztálingrád felé menetel, és az a kósza érzésünk támad, hogy némi morális fellendülés vagy harci tapasztalat az újoncok irányában jól jönne a döntő ütközet előtt... Nos, a Baldur's Gate mintájára beválallhatunk – igaz itt nem scriptelt, hanem – dinamikusan gerjesztett mellékszálakat. Nehézfegyverzetet, utánpótlást, lőszert és üzemanyagot halmozhatunk fel a nehéz napokra, új, modernebb páncélosok felé nyújthatjuk a mancsunk, és elméletileg több ezer másodlagosnak mondott küldetést átgyakva akár kitolhatjuk a végigjátszás idejét a végtelenségig.

Ahogy az orosz fejlesztők mondják, grafikában ez lesz az RTS stílus „tour-de-force"-a, gyanítható egyszerre törekedtek a világháborús hangulatra és a gyengébb masinákat felvonultató felhasználók kegyeinek elnyerésére. Így a terep 3D-s, de a gyalogság animált sprite-okból áll össze, és a díszletben szereplő rögzített tárgy kategóriába eső bunkerek, fák csupán a második dimenzióba laposodnak el – a nagyobb egységek viszont, mint a tankok, repülők, vonatok 3D modellként zúznak át az adott csata kronológiájába eső évszakon. Kerèknyomok, felvert por, köd, dinamikus fények és az időjárási körülményekkel vegyített line-of-sight (nem sima koncentrikus látókör) fért bele a grafikai megvalósításba, lesznek rendezett videók, érdekes átvezető részek, hogy az életérzés még hitelesebb legyen.

Bombák szállanak a nyári fák alatt/
csudajó gyönyörű a zélet!

A gyalogság a Close Combat-ból ismerős szakaszokra oszlik a kezelőfelület alatt, mindent egybevetve a majd negyvenes össznépi kínálatba belefért a műszakiaktól a géppuskás rajig, az aknavetőstől az ejtőernyősökig mindenki, magányosan jó szokás szerint csak a sniper árválkodik. A nem lábon mozgó egységekből – tankokból, önjáró lövegekből, teherautókból – 200 akad, és további 350 díszletnek számító objektum tart igényt az érdeklődésünkre, céltárgy formájában.

A saját srácaink a kissé egyedire sikeredett AI közreműködésével ugyan szorgalmasan ásnak lövészárkot, telepítenek aknát (vagy éppen hatástalanítanak), és a folyóknál sem bámulnak úgy, mint borjú az új kapura: a műszakiak hidat verhetnek, de az ellenségre bökdösve az egérrel már felbukkan a fejükben néhány elszabadult gondolat. Tanknak nem megy géppisztollyal senki, és a páncélosok is a legjobb tüzelési pozíciót keresik, az elhárító tűzben még a legjobb pilóta is hibázhat, és ha oroszos hajrába sarkaljuk a gyalogságot, ne csodálkozzunk, hogy pár géppuska miatt az egész csürhe világgá szalad. A harcoló felek minden résztvevője ugyanis meg van fertőzve morállal, és a reakcióikat eleve meghatározza a túlélt szituációk után megszerzett tapasztalat.

A történelem egyik legjobban dokumentált része izzik az orosz kalapácsok alatt, ki is használják rendesen, a tankoknál az alapkövetelménynek számító részletes sebzés, páncélzat és lövedék viszonya, külön tekintettel a sérülékeny lánctalpakra szépen be van építve a kódba, szorgos relációk figyelik, hogy a fegyverek újratöltési ideje, a lőszerkészlet és az elhasznált üzemanyag a műszakilag engedélyezett értéknek megfeleljenek. A tüzérség nem lőhet az orra elé, és a páncélosok lövege precízebb találatot eredményez, ha megállva indítjuk útjára a lövedéket. A magára hagyott haditechnikák sorsa sem kétséges: a tüzérség mellől kilőhető a kezelőszemélyzet, és a magányos harckocsi tetemére is rákiildhetjük fiainkat, hogy a mi leltárunkat gazdagítsa. Nem ismerős ez valahonnan?! Naná, van néhány elem, ami kifejezetten hajaz a Sudden Strike-ra, de ez legyen a stuff legnagyobb hibája. Az utánpótlást mi biztosítjuk, csupán a lőszerrel és az üzemanyaggal kell számot vetni, a humán segítség már automatikus: a szanitéc magától rátalál az üvöltő sebesültre, és a lerongyolódott harcjárműveket pártfogásukba veszik szó nélkül a szerelők. Minden ilyen könnyítés azért van, hogy a színtiszta taktika oltárán áldozhassunk, hisz a szállingózó infómorzsákból arra lehet következtetni, hogy az ellenfél gógyija igencsak fejlett. Azt mondják, a gép nem fog csalni, és saját látására alapozva hozza meg a döntéseket, képes lesz felderítőket küldeni, aztán tüzérséggel belőni a már észlelt állásokat – erre mondjuk magam is kíváncsi leszek, de ha nem vizsgázik túl jól, az se gáz, mert 16-os társaság nyomulhat a „világszéles hálón" vagy LAN-ba kötve.

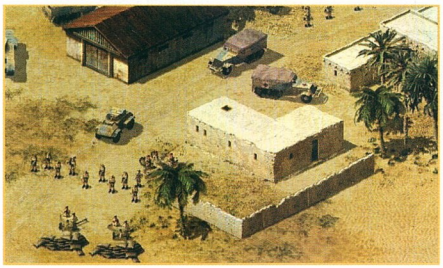
A villám lesújt..., és élezem már a kanalam

Végezetül: a nyitott fájlformátumok lehetőséget adnak jó kis turkászmunkák kivitelezésére, az egyszerűnek és könnyen kezelhetőnek definiált küldetésszerkesztő (ahogy ez lenni szokott, a Biblia méretű pdf helppel nyolctíz hónap alatt úgy belejövünk, hogy ihaj!) mellé jár egy resource-editor, ezzel aztán tényleg megfogjuk az isten lábát, mert a hangoktól a textúrákon át egészen a legutolsó harcos körömbenövéséig bármit átszabhatunk. Mindent egybevetve szép dolgok kerültek a fejlesztők tarsolyába, kicsit meg is vagyok szeppenve, mert mi lesz, ha mindez teljesül!? Pakolhatom a Close Combat-sorozatomat a szekrénybe!?

Tika

NIVAL

Az 1996 óta működő orosz fejlesztőcég többnyire RPG vonalon zargatta a népet, egyébként a már lemezmelléklétté halványodott emlékű Rage of Mages-sorozat alkotóiról van szó. A full 3D-ben pompázó – 2000-ben ez egy szerepjátéknál nagy szó – Evil Islands már gyanúsan jól sikerült stuffként lépett a nagyközönség elé. A tavalyi év végén materializálódó Etherlords – sajátos kártyajáték és turn-based stratégia ötvözet – pedig erősen szorongatta a képzeletbeli toplistát fantasy témában. Jelenleg 85 dolgozó serénykedik a Villámháborún, és a körökre osztott Silent Storm néven futó, szintén 2. vh-s elitegységes megmérettetésen.



O.R.B

Nehéz idők járnak a valósidejű űrstratégiák kedvelőire: 2002 végére három, látszólag nagyon hasonló program közül kell kiválasztaniuk új kedvencüket.

Központ! A fejtorába lőjek, vagy a potrohába?

KLÓNOK KÍNJA

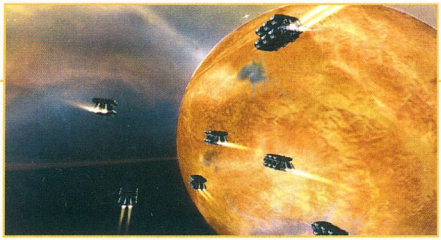
Az, hogy az O.R.B. szemérmetlen koppintása a Homeworldnek, kicsit sokat mond a valósághoz képest; az, hogy hasonlít rá, kicsit keveset – a játékipar az ilyen esetekre találta ki a megszépítő csengésű "klón" kifejezést. A programnak, melyet e névvel illetnek, eszmei alapvetése mellett külsőségeiben és hangulatában is követnie kell az eredetit – ez az a vonatkozás, melyben a Starmageddon csúfos kudarcot vallott, az O.R.B. pedig úgyszólván tökéleteset alakít. Az effajta tökéletességnek is ára van persze. A készítők esetében az, hogy mielőbb választ találjanak az olyan kérdésekre, mint „hány játék határoz meg egy kategóriát?", „hol húzódik a határ műfaji jellegzetesség és önállótlanság között?", „valódi előrelépés-e a felbontás javulása?" és végül, de nem utolsósorban: „melyik bolygóra vándorlunk ki, ha a Sierra perelni kezd?"...

A döntés szerencsére nem olyan nehéz, amilyennek első pillantásra tűnik: a Starmageddon, a Haegemonia és az O.R.B. a nyilvánvaló párhuzamok ellenére nagyon is különböző utakon jár, és a maga sajátos módján keresi a fogyasztók kegyét.

A kísérletező kedvűek, az önsanyargatók és a Lengyel–Magyar Baráti Társaság tagjai számára az első a magától értetődő választás. Akik látványosságra, kezelhetőségre és stresszmentes játékélményre vágynak, a másodikkal lesznek igazán boldogok. Azok pedig, akik a 2 GHz-es Pentiumok korában rendületlenül Homeworld-özni vágynak, máris beszerezhetik a Strategy First újdonságát… vagy várhatnak vele, míg erényeiről és hibáiról alább számot adok nekik.

Akik szerint maga a cím a gubanc, nem járnak messze a valóságtól: az angol orb (gömb) szóba elvileg ez is belefér. Arról, hogy betűszóként az Off-World Resource Base (külvilági nyersanyagbázis) rövidítése lenne, a játék bejelentéséig ő maga sem tudott… azután pedig már hiába ágált volna ellene.
Veretesen hülye cím, méltó a helyzethez, melyben megszületett: akkoriban nagyon úgy tűnt, hogy a Homeworld-klónok fejlesztési versenyét a rivális Starmageddon nyeri. A Lemon Interactive ételetnapi fegyvere kíméletlen csapást mért a Strategy First golyójára. Jóval előbb született el és jelent meg, de ha létezik gondviselés, el is felejtődik hamarosan – marad nekünk az O.R.B. és kerettörténete, mely egy messzi galaxis névtelen csillagrendszerébe vezet.
A térséget egykor uralló szupercivilizációt szörnyű háború szórta szét, hírmondói egymástól távol eső bolygókon, az Alyssián és a Maluson leltek menedékre. Teljes elszigeteltségben hozták létre a maguk kultúráit, melyek a markáns különbségek dacára egyazon elvre („Magunk vagyunk az univerzumban") épülnek. Az űrkutatás korának beköszöntével elkerülhetetlenné válik a találkozás, és csakhamar fellángol a háború is – két világ harca a rendszer hasznosítható nyersanyagforrásaiért, melyben mindkét kultúra számára a fennmaradás a tét. A játszmában utóbb felbukkanó harmadik fél mellett fontos szerepet kapnak bizonyos ősi dokumentumok is… a végkimenetel azonban maradjon a videóbetétek titka.
Alyssia és Malus lakói nem emberek. Hogy pontosan micsodák, sosem derül ki, de épp ettől válik érdekessé az egész. Közös eredetük remekül megokolja műszaki fejlődésük játéktechnikailag elkerülhetetlen párhuzamait – akárki találta ki, jó munkát végzett, és a történet hátterében felfelvillanó, működő világok látszatát keltő nevekre sem lehet panasz.

Egyjátékos hadjárat módban – történetvezetési okok miatt – kezdetben csak Malus-lakókkal nyomulhatunk, a többjátékos mód számítógép vezérelte frakciói ellen azonban próbára tehetjük az alyssiket is. Nem mintha számítana, melyiket választjuk: a gép elsöprő túlerejével a legszebb starmageddoni hagyományok szellemében keni el szánkat a kezdéstől számított öt-nyolc perc után. Aki orbitális szívás helyett játékra vágyik, próbálkozzon LAN-partikkal vagy nézzen alkalmas ellenfelek után a hálón – ez utóbbira a program (sajnálatos, és korántsem egyedülálló módon) a Gamespy szervereinek közbeiktatásával ad esélyt.
A multiplayer játszmák javára szól a sokoldalú konfigurálhatóság. Típusonként határozhatjuk meg az előállítható egységek számát, letilthatjuk bizonyos technológiák megjelenését… még csiribiri címert is választhatunk magunknak az unalomig ismert alapszínek valamelyike mellé, melynek változó hosszúságú csíkjai (ezután mondja valaki, hogy az O.R.B. csak beleült a Homeworld terembe készbe!) az egységek hovatartozásának meghatározásában segédkeznek.
Tetszetős apróság, hogy az aktuális erőpróba színteréről gépünk fázisonként, követhető tempóban bűvöli körénk. A folyamat, ahogy a rácshálóból kozmikus harcmező válik, önmagában is megéri a várakozást. A napok, bolygók és aszteroidák látványa sem hagy maga után kívánnivalót: a Starmageddon színvonalát messze felülmúlják, de menthetetlenül szegényesnek tűnnek az új etalon, a Haegemonia megoldásaihoz képest.
Hasznos a Ctrl billentyűvel előhívható navigációs térkép, mely a szembenálló egységeket, nyersanyagforrásokat és egyéb objektumokat azok távolságától függetlenül, jól azonosítható ikonokként jeleníti meg. Rossz hír a zsigeri klikkelők számára, hogy az O.R.B.-ban bármiféle helyváltoztatáshoz e navigációs térképre – értsd: folyamatos balkezes kuplungolásra – van szükség, a görgőt kiváltó klasszikus zoom funk-

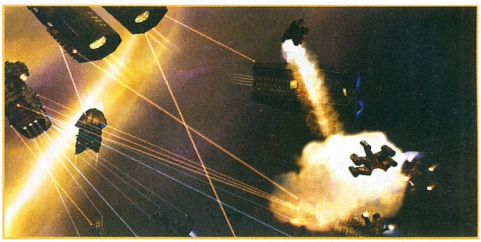


cióhoz pedig mindkét egérgombot lenyomva kell tartanunk. Utóbbi bosszúságfaktorát megtöbbszörözi, hogy a közeledés és távolodás mértékét igen szerencsétlenül lőtték be: vagy túl közel visz a farzsebből nézve csúnyán elnagyolt egységekhez, vagy olyan távolságba ragad, hogy harcunk riadószirénák gyászos bömbölésével kísért bolhacirkuszszá válik – bár ez utóbbinak is megvan a maga felemás vonzereje.

A végletekig letisztult parancsnoki interfész alsó részét a termelés, a kutatás és a személyzetkiosztás ikonjai uralják. A képernyő felső sávjának menüi segítségével viselkedésformát és aktuális feladatot választhatunk egységeink számára, a jobb alsó sarok áttekintő síktérképe a távolsági- és kötelékmanővereket hivatott megkönnyíteni. Csupa apróság, de megtanuljuk értékelni őket, mihelyt ráébredünk: az O.R.B. nem kifejezetten, sőt, kifejezetten nem az egyszerű megoldásokról szól.
Ahhoz, hogy az alkalmas aszteroidákon bányákat nyithassunk, először is meg kell találnunk őket. Hogy előkerüljenek, a környék összes szikláját szkennelnünk kell egy olyan szappantartóval, mely éles helyzetben két lövést sem áll ki, kézi vezérléssel órjátlon lomha, szabadjára engedve pedig ijesztő hajlamot mutat arra, hogy ellenséges területre kalandozva korai, embrionális állapotú hadigépezetünk számára végzetes offenzívát provokáljon.
A bányák felfedezése és megnyitása még mindig kevés az üdvösséghez: frakciónk fejlesztési egységekkel (RU) való ellátását a bázishajó és az aszteroida közt ingázó teherjárművek biztosítják. Útkeresésük éppoly csapnivaló, mint pilótáink ítélőképessége – ez utóbbiak számára oly fontos az alakiság, hogy éles helyzetben is képesek pályakorrekciót pályakorrekcióra halmozni, és háromszoros túlerőben anélkül elgézölögni, hogy az ellenség tüzét viszonoznák. Ha egyszer harcba küldtük, jobb nem piszkálnunk őket – több esélyük van a túlélésre, ha a mi fejünk helyett a maguk algoritmusai után mennek.

A program lázas tempót diktál: a fejlesztési összefüggések ismeretén túl az egyszeri játékosnak komoly összpontosításra lesz szüksége a talpon maradáshoz. Több pont is van, ahol észrevétlenül és végzetesen elcseszheti a dolgot. Elég az első támadásig halogatnia például az utánpótlási vonal (akadémia) kiépítését, maroknyi lénye percek alatt odavész az ismétlődő a vadászpárbajokban, és mire észbe kap, a rendelkezésére álló személyzet már a kutatás folytatásához sem elegendő. Karba tett kézzel nézni, hogy védtelen bázisunk az ellenség prédájává válik – a legocsmányabb befejezés mind közül.
A fejlesztések fél tucat alapkategóriában (tervezés, nyersanyagok, robbanószerek, felszerelések, adminisztráció, stb.) indulnak el, egy-egy technológiai mérföldkő elérésekor újabb kategóriák válnak kutathatóvá, és jó esetben elég gyorsan gyarapítják erőinket ahhoz, hogy békétlen fajtársaink és elfeledett rokonságunk után a mítoszok Ős Árulójával, isteneink gyilkosával is megmérkőzhessünk.

Az O.R.B. minden lényeges szempontból sikerültebb és igényesebb játék a Starmageddonnál… és még jobb lehetne, ha nem sütne belőle önnön utánérzés volta. Van benne valami



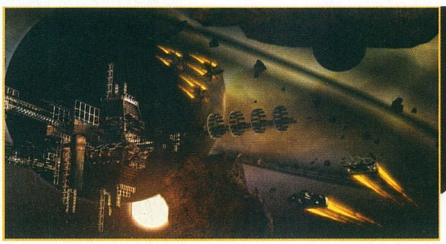
Fiúk! Dobjuk össze, aminek van, és szőjünk egy Vasas színű hálót!

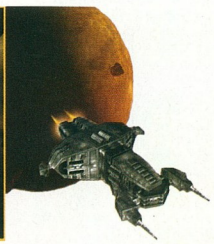
mélységes Homeworld-szerűség, ami ártani nem árt ugyan, de nem válik a becsületére sem… hogy finom legyek.
Nem hagyhatom szó nélkül azt sem, hogy a végtermék kidolgozottságát és szolgáltatásait tekintve nyomába se léphet az éveken át várt, a versenytárs megjelenésekor ismételten beígért változatnak. A dinamikus rendszermodellből csak tömbszerűen mozgó atmoszférák és egyhelyben függő sziklák, az aprólékosan kidolgozott kultúrákból csak kétértelmű utalások, jól eltalált nevek és vartyogó, visszajelzésnek is alkalmatlan rádiós bejelentkezések maradtak. Ha hozzávesszük még, hogy a kereskedelmi forgalomba került változat „bizonyos konfigurációkban" visszatérő hibákat (pl. bug) produkál Windows XP alatt, könnyen belátható: a karácsonyi szezon kényszerének újabb ambiciózus vállalkozás esett áldozatul… remélhetőleg csak ideiglenesen.
A Strategy First nem kockáztatott, az elágazásoknál rendre a Homeworld kitaposta úton indult tovább… és mert egész úton mögötte haladt, a célnál sem sikerült elébe vágnia.
A varjúval szólva: kár.

skald

ARCADE vs HARDCORE

A tisztesség kedvéért jegyezzük meg, hogy a Homeworld trónjáért folyó viadalnak igazában csak két résztvevője van: a Digital Reality új programját, a Haegemoniát a keményvonalas RTS Starmageddontól és O.R.B.-tól nem csak egyedi látványvilága, de felhasználóbarát, arcade stílusú játékmenete is megkülönbözteti. Az előbbiben a stratégiai döntések mellett szemlélődésre is jut időnk, az utóbbi kettőben – ahogy a C&C óta mindig – klikkelési sebességünk a legfontosabb tényező.





MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD, 16 MB-os videókártya, DirectX 8.1
JAVASLAT: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB-os videókártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Homeworld	Imperium Galactica II
Trainer	LAN/INTERNET	86%	84%

- Átlátható menürendszer
- Jó multiplayer
- Gyenge grafika
- Visszatérő hibák
- Újdonságok hiánya

76%

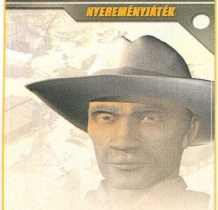
JOWOOD PRODUCTIONS
GREENWOOD ENTERTAINMENT
FARWEST.JOWOOD.DE
7.990 FT

FAR WEST

A jó, a rossz és a csúf. Vajon a Far West melyik a három közül?

FARWEST

NYEREMÉNYJÁTÉK



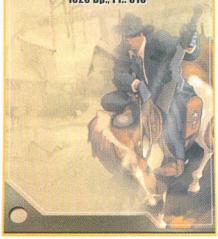
Hobbifarmerek és fotelkavbojok figyelem! Ha az alábbi 3 kérdést helyesen meg tudjátok válaszolni, máris esélyesek vagytok rá, hogy valós időben (természetesen továbbra is a karosszékből) marhákat tereljetek és bankokat raboljatok a vadi új vadnyugaton.

1. Hol adhatjuk el marháinkat?

2. Hogy hívják azt a volt amerikai elnököt, aki pályafutását (színészként) western-filmekben kezdte?

3. Hány varázslót irányíthatunk egyszerre a Far Westben?! :-)

A leveleket a 114. oldalon található játékszelvényekkel együtt 2003 január 15-ig várjuk, a következő címre: PC.GAMES - Far West nyereményjáték 1325 Bp., Pf.: 315



Míg az ókor, a 2. világháború vagy a közeli és távoli jövő igen népszerű téma a játékkészítők körében, addig a vadnyugat eléggé mostohagyerek ezen a területen. Valószínűleg egy kezemen meg tudnám számolni, hány mostanában megjelent játékban szerepelnek a rézbőrű indiánok vagy a colt. Pedig izgalmas világ volt az, ahol az akció soha nem állt meg, és a férfiak várható életkora nem sokkal haladta meg a 30 évet. Örömmel vetettem hát magam a Jowood legújabb üdvöskéjének a tesztelésébe, amely amellett, hogy ebbe a korszakba röpít el bennünket, még stratégiai szempontból is közelíti meg azt.

A Far Westben egy texasi farmer bőrébe kell bújnunk, és legfőbb feladatunk a marhatenyésztés lesz. Természetesen nem hobbiból tesszük mindezt, hanem ez a legfontosabb módja annak, hogy pénzhez és hatalomhoz juthassunk. Az egyjátékos kampányban ezt arra használjuk fel, hogy a küldetéseken átvergődve végül megbosszuljuk apánk halálát, míg skirmish módban az AI vagy más játékosok gazdaságának a tönkretétele a cél.

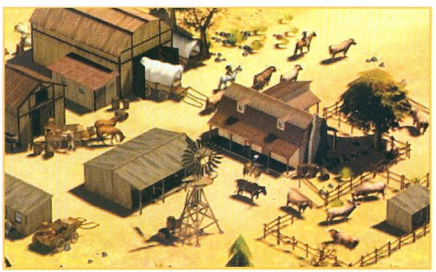
Tevékenységünk központja – mily meglepő – a farmunk, ahol mi és felbérelt embereink, a cowboyok töltik békésnek éppen nem nevezhető életüket. A meglévő alapépületek (cowboyok lakrésze, kocsiszín, karám) bővítésén kívül az idő előrehaladtával újabbakat is építhetünk, amelyek az RTS-ekben már jól ismert módon további lehetőségeket nyitnak meg előttünk. Például, míg alapesetben embereink csak a marhák kísérgetéséhez és védelmezéséhez értenek, megfelelő bővítések után banditaként is funkcionálnak, akikkel indián településeket vagy bankokat dúlhatunk fel némi extra bevétel reményében. Ez egyébként lehetővé teszi, hogy egy küldetésben a törvény védelmezőjeként a jó, vagy ellenségeként a rossz fiúk szerepébe kerüljünk, attól függően, hogy éppen milyen hangulatunk van.

Nagy fontossággal bírnak a területen szétszórt legelők – ugyanis ezek szükségesek ahhoz, hogy marháink szaporodjanak, és ezután eladva őket hozzájussunk az áhított dollárhoz. E zöld mezők (melyeknek már a látványa is üdítő a kicsit egyhangú, narancssárga vidéken) kapacitása azonban véges, és amellett, hogy állataink kimeríthetik a fű- és vízkészletet, még szerves melléktermékükkel is rongálják azokat. Ennek hatásaként idővel akár járványok is kitörhetnek, ha nem figyelünk oda, hol legeltetjük őket.

A farmok mellett független városkák is vannak a játékban. Ezek adnak például otthont a marhakereskedőknek, bankoknak vagy a boltoknak, ahonnan az embereink ellátásához szükséges élelmet, kávét és persze a whisky-t szerezhetjük be. Jó dolog, hogy a megvásárlás után nem kell törődnünk az áru bepakolásával és szállításával – ez automatikusan megtörténik. A mikromenedzselés ilyen könnyítése nagyon kellemes dolog – más területeken is hasznos, hogy embereinknek nem kell mindent a szájába rágni, hanem képességeiknek megfelelően maguktól cselekednek. Például, amikor marháinkat szeretnénk eladni, a megbízott cowboy automatikusan elvégzi a piszkos munkát, sőt, az állatok bekísérése után képes még haza is találni. Így leírva ez talán magától értetődőnek hangzik, de gondolom, mindenki játszott már olyan játékkal, ahol katonái egy csatában csak bambán álltak a keresztűzben, mert nem adtunk nekik parancsot a földre vetődésre.

A játék napjaink követelményeinek megfelelően teljesen 3D-s, és bár elég jól néz ki, az emberek és állatok animációja hagy kívánni valót maga után – elég idétlenül néz ki, ahogy korcsolyáznak a homokon. Ettől eltekintve a célnak megfelel, a játékmenet feledtetheti ezt a hiányosságot. Első benyomásaim alapján tehát a Far West egy jól sikerült játék. Ha valaki megfáradt a tankok és varázslók irányításában, érdemes egy pillantást vetnie erre a programra.

SzabFer



MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz, 128MB RAM, 16 MB-os videokártya, 500 MB HDD
JAVASLAT: P4 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB-os videokártya, 700MB HDD

+	Vadnyugati téma
+	Embereink önállóak
+	Szép grafika
−	Idétlen animáció
−	Kicsit kevés lehetőség

72%

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	America	Sim Farm
Demo, Trainer	LAN	48%	65%

CDV
RADON LABS
WWW.PROJECT-NOMADS.COM
9.990 FT

PROJECT NOMADS

Láttál-e már kecsesen lebegő sziklát? Ha nem, próbáld ki ezt a játékot!

Biztosan ti is találkoztatok a boltokban olyan akcióval, aminek a szlogenje valami ilyesmi: egyet fizet, kettőt kap! Nos, a Project Nomads esetében elsőre úgy tűnik, hogy nem kettő, hanem 3 játékot kapunk egyben, azonban 1-2 óra elteltével úgy érezhetjük, a képzeletbeli eladó átvágott bennünket – ugyanis kiderül, hogy minden ígéret ellenére egy szimpla kis akcióprogramról van szó. Ettől persze még lehet jó, csak hát ha az ember többet vár…

Hogyan mutatja magát a program többnek? A bevezető küldetésekben, amikor mesterünk megtanít bennünket a játék használatára. Mindjárt az elején kapunk egy hatalmas sziklát, amely a felhők között szállva fogja betölteni anyahajónk szerepét, melyen különféle épületeket kell felhúznunk. Ezek feladata lehet a hajónk mozgatása, energiatermelés (ami az egyetlen nyersanyag a játékban) vagy éppen a támadásra és védekezésre szolgáló fegyverrendszerek elhelyezése. Elsősorban ez utóbbiakkal kell majd a legtöbbet foglalkoznunk, ugyanis időnk jelentős részét ezekben ülve fogjuk eltölteni, miközben bazári céllövöldére emlékeztető módon kell leszedegetnünk az ellenséges repülőket, léggömböket és más életünkre törő eszközöket. Idővel lehetőségünk lesz nekünk is beülni különféle repülőalkalmatosságokba, amelyekkel a légtérben száguldozva kell aprítanunk az ellent – ilyenkor már alkalmunk nyílik arra, hogy automata ágyúkkal szereljük fel bázisunkat, amelyek elég jó hatékonysággal képesek azt védelmezni ellenfeleinkkel szemben. Végül – de nem utolsó sorban – a küldetések egy részében 3rd person nézetben (a' la Tomb Raider) kell végigakciózunk egy-egy szigetet, miközben különféle tárgyakat gyűjtögetünk (például a felhúzható épületeket is így gyűjthetjük össze), és szétlőjük a ránk törő idegen létformákat.

Az esetek 99%-ában tehát elsősorban reflexeinkre és ügyességünkre lesz szükség, taktikai vagy stratégiai hajlamainkat ebben a játékban nem élhetjük ki – még akkor sem, ha első látásra az építkezés és az esetleg megjelenő csapattársak léte ezt diktálná. Igazság szerint még azzal se nagyon kell törődnünk, hogy merre kell mennünk a pályákon, ugyanis még ha emberként rohangálunk egy pályán, többnyire akkor is csak egy út áll előttünk – ha pedig sziklánkat vezetjük, akkor a hajtóművek beindítása után már teljes figyelmünket az akciónak szentelhetjük, mert járművünk előre megadott waypointok mentén fog automatikusan végigmenni. Ezért jelentettem ki a cikk elején, hogy a játék többnek látszik, mint ami – egy szimpla lövölde, amit extravagáns körítéssel tálaltak.

A környezet, ahol a játék zajlik, egyébként szemet gyönyörködtető, és ha esetleg vadiúj gépünk képességeit szeretnénk kipróbálni, akkor mindenképpen érdemes megszerezni a Project Nomads-t. A szélben hajladozó fák, a lépten-nyomon megjelenő mágiára emlékeztető varázslatos effektek, no és persze az

akciójátékokban elmaradhatatlan robbanások amúgy is a szokásosnál erősebb konfigurációt igénylik (elég legyen annyi, hogy egy gigahertz alatti processzor esetében a 640*480-as felbontás és az alaprészletesség fölé nem érdemes menni). Emiatt és a játékmenet miatt folyamatosan Incoming hangulatom volt nomádkodás közben – jó 3-4 évvel ezelőtt ez a program volt az akkor frissen megjelenő 3D-s kártyák affféle technológiai demója, ahol az újgazdag géptulajdonosok büszkén mutathatták, mit tud a drága pénzen megvett ketyere.

A dolgok summája tehát ez: néhány estés kikapcsolódásra vagy felüdítő, „agyatlan" lövöldözésre nagyszerű, de ennél többre ne számítsunk.

SzabFer

Mondtam neki, hogy ne szórakázzon a hordozható cseh gázmelegítőmmel...

MINIMUM CONFIG: PIII - 450Mhz, 64MB Ram, 3d kártya, 770MB HDD
JAVASLAT: 1 GHz feletti proci és jóféle Geforce erosen javallott javasolt

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Incoming	Stratosphere
Trainer, Video	LAN	70%	63%

- + Kivalo hangulat
- + Meseszep alafesto zenek
- + Gyonyorű megjelenítés
- − Igencsak rövid
- − Nem túl jó az AI

66%

MONTE CRISTO
DIGITAL REALITY
WWW.DIGITALREALITY.HU
7.990 FT

PLATOON

Ez az a játék, amitől garantáltan felmegy a vérnyomásod.

Zöldfülűek talpig a zöldben - középpütt Green hadnagy zöldségeket beszél.

ZENE ÉS HANGOK

Szót kell ejteni a hadjáratok alatt tapasztalható effektekről, valamint zenei aláfestésről, mert ez szintén egy olyan dolog, ami mellett nem tudok szó nélkül elmenni. Az Imperium Galactica II okán már BAFTA (Brit Film Akadémia) díjjal kitüntetett zeneszerzőpáros ezúttal is kitett magáért, és olyan dallamos aláfestő zenéket hangszereltek a missziók alá, amikkel ritkán találkozik az ember. A csapat másik aktuális játékához, a Haegemoniához hasonlóan itt is akciófüggvényű a dallamok csengése, azaz a nagyobb harcok alatt pattogósabb zenék szólnak, míg a csendesebb percekben jóval lágyabb az iram. Szinkronszínészeink pedig ismét csak rászolgáltak világhírű tudásukra. Olyan szinten profi munkáról van szó, hogy csak és kizárólag a legnagyobb magyar hangok szerepelnek a játék karaktereiként – és mindegyik tökéletesen megállja a helyét.

A számítógépes játékok berkeiben igen mélyen mozgó játékos lelkeknek talán mondanom sem kell, hogy mi is az a Platoon, illetve, hogy kik is állnak a Digital Reality csapata mögött. Azonban nem csak rájuk kell gondolnunk, amikor tesztet kanyarítunk egy újabb sikervárományosnak ígérkező alkotásról, illetve talán a HC arcokat is érdekelheti, hogy milyennek találtuk azt a játékot, amit november 20-a óta bárki megvehet a magyar szoftverbutikokban, teljesen magyar nyelven.

A játék – mint azt az előzetes információk alapján már tudni lehetett – egy főképp felsőnézetes 3D-s izometrikus stratégiai program (a nézetet természetesen tetszőlegesen változtathatjuk), mely az amerikaiak számára oly érzékeny ponton vett időszakban játszódik: 1962-ben. Vietnám térsége nem éppen a könnyűszerrel vett harcok listáján díszeleg – sőt... Ezt azonban meglátásom szerint remekül sikerült áthidalni azzal a megoldással, hogy a játék fókuszpontjában inkább a főhős érzelmei és belső világa áll, mintsem az, hogy milyen kimenetelű lett a csata az USA számára. A főhős Martin Lionsdale őrmester lesz, akinek 12 igazi izzasztó küldetésen kell helytállnia, és piciny, ám annál inkább lelkesebb csapatát végigvezényelnie az adott feladatokon. A játékról Vietnám, a valóság címmel a tavasz folyamán már egyszer készítettünk egy beszámoló cikket, melyben rengeteg feature-rel és igazán ígéretesnek hangzó tulajdonsággal szerepelt a játék, ám a valamivel több, mint háromnegyed éves fejlesztési ütemterv miatt diktált feszített tempó nem tette lehetővé, hogy minden egyes álom megvalósulhasson az ott felemlegetett tulajdonságok közül. Így nem szerepel a játékban karakterfejlődés, és egyéb ilyen RPG szerű elemek – viszont ami bent maradt, már az is bőven elég komplex ahhoz, hogy tökéletesen át tudjuk adni magunkat a csaták hevének. Célszerűnek találom a küldetések elkezdése előtt kipróbálni a Gyakorló missziót, annál is inkább, mivel a remekbeszabott narráció a legtökéletesebb súgógép, amit már jó ideje láttam, és a lépten-nyomon visszaköszönő magyar szövegek hallatán nem győztem ámulni – ez nagyon nagyot dobott az aktuális hangulatomon. A kamerakezelés, és úgy általában az egységek irányítása nem tartozik a túlbonyolított dolgok közé, egy billentyűzetre és egy egérre van szükségünk a tökéletes kezeléshez. Ezeken is csak pár funkcióbillentyű lesz az, amikkel gyorsan és hatékonyan el tudunk érni minden, a játékba épített funkciót. A kamera nézete 360 fokos szögben körbeforgatható, és a sikra merőlegesen rálátó kameraszög is ki/betolható. Egységeink kijelölésére a jól ismert és bevált kattintgatós, kijelölős vagy funkcióbillentyű-lenyomásos variáció választható. Igencsak zárójeles, ámbátor érdekes megjegyzésem az egységek kiválasztásával kapcsolatban annyi lenne, hogy a Warcraft-sorozatnál tapasztalt változatos és sokszínű bejelentkező szövegek itt is megmaradtak: egy egység legalább háromféleképpen tud válaszolni minden egyes utasításunkra, és mit ne mondjak, igen mókás mondatokat mondanak néha – szóval hangulatnövelő hatása ennek is rettentő módon van.

A játék elsődleges lényege, hogy a vietnámi dzsungelek, rizsültetvények és faluk mentén becserkésszük az ellenfelet, és végrehajtsuk az adott misszióra vonatkozó feladatokat. Hála a jó égnek a designerek voltak annyira körültekintőek, hogy igyekeztek a lehető legváltozatosabbra kreálni a missziók megoldandó feladatait, így lesz amikor egy hidat kell majd védelmeznünk az ellenséges haderők elől, van amikor a vietkongok által elrabolt rizskészlet felkutatása lesz a feladat, lesz amikor egy falu vezetőjét kell kiszabadítanunk a zsúfolásig telt katonai őrizetből, és sorolhatnám az egyszemélyes kommandós missziókat is – de minden poént azért én sem akarok lelőni. Természetesen a pályák grafikai kidolgozottságán is meglátszik az odafigyelés, és nem lesz két olyan egyforma pálya, ahol ugyanazokat a tereptextúrákat látnánk. És ez nagy szó!
A program fő erénye a stratégiai elem alkalmazásában rejlik. Ez nem egy „lerohanom és megtámadom" típusú játék – hiszen nagyon fontos szerepe jut a taktikának és a megfelelő stratégia kiválasztásának. Bármilyen terep fölé mozgatva az egérkurzort láthatjuk

az éppen aktuális terület (erdő, út, bokrok) megnevezését és védettségi mutatóit. Ez azt jelenti, hogy az adott területen lévő egységeink menyire lesznek védve egy esetleges támadás esetén, illetve hogy a látótávolságunk mennyi ponttal nő vagy csökken. A grafikai kivitelezés megkülönböztet dombot és síkságot, ami nem csak megjelenítésében tér el egymástól, hanem alkalmazhatóságában is – hiszen egységeink nem tudnak egyenesen felgyalogolni egy hegyhátra, szépen meg kell kerüliük majd azt. Mivel a mentési lehetőségre csak a pályák között nyílik majd alkalmunk, sokszor előfordulhat, hogy a feladatok elvégzése közben elvérzünk, vagy egy-egy ütközet közben gondolkodási időt szeretnénk kérni – erre szolgál a Szüneteltetés parancsa, ami közben az akció ugyan áll, ám a kamerát és a kurzort mozgathatjuk – így elemezve ki a helyzetet, és esetlegesen megváltoztatva támadási stratégiánkat.

Az eddigi gyakorlat a magyar programok értékelésében sosem volt – hogy úgy mondjam – elfogulatlan, amit egyrészt tökéletesen meg tudok érteni, hiszen melyik szórösszívű játéktesztelőnek lenne olyan kemény burok a ketyegője körül, hogy ne legyen kissé részrehajló, valamint ne úgy írjon róla minden egyes percben, hogy a büszkeség ott feszíti belül a magyarságtudata miatt. Ebből a szempontból úgy gondoltam, ideje kivételt tennünk, és a lehető legkritikusabb szempontból értékelni a játékot – ugyanúgy, mint bármilyen más, külföldi anyagot, részrehajlás nélkül. Ezt még ideig-óráig, úgyahogy sikerült produkálnom, azonban – vessetek meg – nem tehetek róla, hogy a játék közel 10-15 percnyi játék után ragadozóként mart el magának, és teljesen elbűvölt. Ehhez pedig látszólag nem is kellett sok minden, egyszerűen csak annyi, hogy minden apró részlet a helyén legyen, és az tökéletesen összehangolva prezentáljon egy olyan játékmenetet, amitől egy rossz szava sem lehet a tesztelőnek. A grafika és a zenei aláfestés, a hangeffektek, a küldetések sokszínűsége, egyszóval minden egy profi program benyomását kelti, és ezt elfogulatlanul mondanám: sok mindenki tanulhatna a magyar fejlesztőktől odafigyelés terén.

A fentiekben nagyjából leírtam, hogy mi az a rengeteg minden, ami elnyerte a tetszésemet, azonban szót kell ejtenünk azokról is, amik nem. A sok pozitívum ellenére nagyon meglátszik a játékon, hogy nem volt rá elég idő (még akkor sem, ha a Haegemoniát működtető Walker motort ide már csak portolni kellett, és csak és kifejezetten designt írni és lerajzolni hozzá), amit jómagam azokon a hiányosságokon szürök le, ami által még jobbá válhatott volna a program. Ilyen például az egységek puritán statisztikai képernyője és a képernyő alsó fertályában található státuszablak, amiben a grafikai elemek nem igazán tülekednek, hogy túlicitálják egymást. Nem mondom, átlátható és használható, de magára a díszítésre azért igazán ügyelhettek volna egy kicsit jobban is.

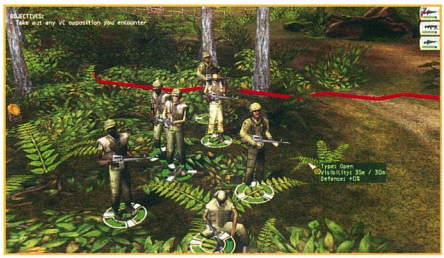
Valamint a bevezető animáción kívül igazán megnéztem volna még pár előre renderelt videót, vagy ha már licencelve voltak, 1-2 videóbejátszást a filmből. Bár lehet, hogy akkor már 2 CD-s lett volna a játék, és nem fért volna bele a keretbe – ám ezek a hiányosságok akkor is jelen vannak, és rontják az összképet. De még egyszer hangsúlyoznám: a többi részletében megdöbbentően profi alkotást kapunk a Platoon képében egy teljesen korrekt fogyasztói áron. Ha megveszed, nem fogsz csalódni.

Bagó Péter

Vigyázat, emberek! A gereblye még itt rejtőzik valahol...

AZ ADAPTÁCIÓ

A játék Platoon – azaz A Szakasz néven fut, és a szemfüleseknek rögvest feltűnhetett, hogy hasonló címmel 1986-ban már találkozhattunk egy mozifilmmel, amit akkor Oscar-díjjal is jutalmazott az amerikai filmakadémia. Egy tucat amerikai katona vívódásait és érzelmeit feldolgozó háborús és lélektani filmet üdvözölhettünk a klaszszikussá vált Oliver Stone filmben, mely annyira megkapóan hatott a magyar illetőségű Digital Reality-re, hogy rögvest meg is írták a maguk kérvényét a film forgalmazójához, az MGM-hez – mi lenne, ha a játék használhatna bizonyos eseményeket illetve jeleneteket a filmből, annak környezetében, világában játszódhatna és magán hordozhatná annak nevét? A kedvező válasz példátlan gyorsasággal landolt a budapesti iroda elektronikus postaládájában, és máris mindenki elégedetten nyugtázta: ha itt nagyobb baki nem jön közbe, világsiker van születőben...



MINIMUM CONFIG: PIII 700 MHz, 64 MB RAM, 3D kártya (16MB)
JAVASLAT: PIII 1 GHz körüli proci, 256 MB RAM, 32 MB videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Close Combat	Robin Hood: The Legend of Sherwood
Nincs	LAN/INTERNET	92%	PC.Games - 2002/12 - 92%

- \+ Hangulat
- \+ Zene
- \+ Látvány
- \- Az interface
- \- Átvezető animációk hiánya

90%

EUGEN SYSTEMS
ARXEL TRIBE
THEGLADIATORS.ARXELTRIBE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

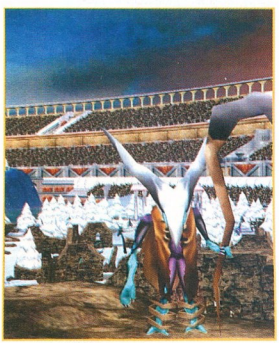
GLADIATORS

GALACTIC CIRCUS GAMES

Nem mindennapi játék egy nem túl felkapott fejlesztőtől!

Mióta szétkenték azt a sirályt a fején, a szaktárs ingerlékennyé vált kicsit.

Egy meglepően eredeti játékkal gazdagodik a játékostársadalom a névtelenség homályából előbukkanó Arxel Tribe jóvoltából. A Gladiators ugyan nem egy világcsoda, de olyan jól eltalált hangulattal és játékmenettel bír, ami jó darabig lekötheti az olyan stratégákat, akik nem rettennek vissza egy kis pergő akciótól. Ha már hangulat, akkor mindjárt a bevezető filmkockákról érdemes szót ejteni. Ugye az manapság már nem nagy durranás, ha egy játék elején mozifilmeket megszégyenítő animációk és dolby surround hanghatások készítik fel az embert az akcióra. Ezzel szemben a Gladiators bevezetőjeként tulajdonképpen egy képzeletbeli képregényt nézhetünk végig. A dolog annyira debilre sikerült, hogy az már kimondottan felüdítő... :) Az így bemutatott kerettörténet szerint az USA katonasága még a 70-es években fellőtt egy ember vezette űrhajót, hogy az behatoljon egy fekete lyukba. A kísérlet azonban balul sikerül, a járgány átkerül egy másik dimenzióba, ahol az ott lakó idegenek annak rendje és módja szerint lemészárolják a legénységet – kivéve a főhőst, akit a császár lánya megkedvel, és házi gladiátorának fogad fel.



A játék technikailag egy sima akció-stratégia. Minden pálya elején kapunk a főhősünk mellé egy rakat katonát, akiket csapatokba szervezve a manapság már szabványnak számító „bal klikk – kiválaszt, jobb klikk – támad/mozog" módszerrel kell végigvezetni az egyes pályákon. Ezt természetesen a cirkusz mesterei igyekeznek megakadályozni, ezért egy rakás ellenfelet helyeztek el a teljesen 3 dimenziós pályán. A grafikára panasz nem lehet, egy Geforce kategóriájú kártyával nagyon jól néz ki a program, de ha valakinek gyengébb vasa van (mondjuk egy Riva TNT kártya), akkor megfelelő beállításokkal azon is élvezhető a játék. Ritka és nagyon becsülendő hozzáállás ez a fejlesztők részéről. Ugyanígy dicséret illeti a mestereket azért is, hogy a 3d-s játékokban gyakori útkeresési problémákkal nem találkozunk – embereink még nagy tömeg esetén is könnyen és gyorsan odatalálnak a megadott célterületre, nincsenek idegesítő „forgalmi dugók", amelyek már nem egy játék bukását elősegítették.

A játéktér térbeli voltának nemcsak dekorációs szerepe van – nagy hatással van például a katonák által belátható területre, sőt, a magasabb részeken lévő katonák jobban támadnak és védekeznek. A domborzat mellett azonban az erdők, sőt az épületek is stratégiai jelentőséggel bírnak – minden egyes bokor magában hordozza a meglepetésszerű rajtaütések lehetőségét, egy-egy épület elfoglalása pedig akár a győzelem kulcsa is lehet. A környezet teljesen interaktív, megfelelő eszközökkel minden tereptárgy megsemmisíthető.

A változatos játékmenetet elősegítendő háromféle faj színeiben nyomulhatunk, amelyek mindegyike a főhősön kívül további 7 különböző katonával rendelkezik. További adalék, hogy a pályán különféle bónuszok és powerupok szerezhetők, amelyek felhasználásával további katonákat vehetünk fel az elhullottak pótlására, vagy feljavithatjuk harcosaink különféle jellemzőit, esetleg főhősünknek szerezhetünk új képességeket.

A stratégia mellett azonban reflexeinkre is szükség van. Az akció igen intenzív, és emiatt a játék komoly kihívást jelenthet már a kezdeti pályákon is. Elég, ha csak egy kicsit elkalandozik a figyelmünk, és a ránk rontó hordák pillanatok alatt fasírtot csinálnak csapatunkból (menet közben sokszor a Starship Troopers c. film jutott eszembe erről). Szerencsére van lehetőség a folyamatos mentésre, amire bizony szükség is van, mert az alkalmazandó stratégia sem mindig egyértelmű – rossz döntésünknek pedig hamar meglesz a következménye. Az egyjátékos mód küldetései mellett természetesen hálózatban is ringbe lehet szállni. LAN-on keresztül maximum 16 játékos nyomulhat egyszerre, 3 féle módban (Deathmatch, Capture the flag, Assault). A menetek nem túlságosan hosszúak, így ha valakinek kevés ideje van, akkor ez a játék tökéletes választás. Sajnos az alapverzióban az internetes játék még nem áll rendelkezésre, de az ígéretek szerint egy patch majd ezt is lehetővé fogja tenni.

Összefoglalásul: a Gladiators egy kellemes akció-stratégia, amely jó hangulatával, egyszerű ám változatos szabályrendszerével kellemes felüdülést nyújt.

SzabFer

MINIMUM CONFIG: PII 300 MHz, 128MB RAM, 3D kártya (16MB), 800MB HDD
JAVASLAT: PIII 800 MHz, 192MB RAM, T&L 3D kártya (32MB)

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Army Men: RTS	Crusader: No Remorse
Nincs	LAN	PC.GAMES - 2002/03 - 89%	79%

- \+ Ötletes
- \+ Könnyen tanulható
- \+ Akciódús
- \- Elég nehéz
- \- Lineáris pályák

78%

MICROSOFT
ENSEMBLE STUDIOS
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/AGEOFMYTHOLOGY
16.990 FT

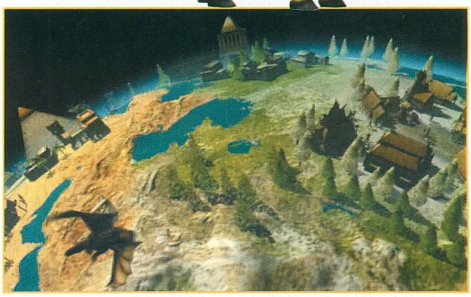
AGE OF MYTHOLOGY

A hosszú várakozás nem volt hiábavaló – egy újabb kihagyhatatlan RTS született a műfajt egyetemi szinten oktató Ensemble Studios falai között. Szép, hangulatos, ötletes, profi munka, nemcsak profiknak...

Jó másfél éve, 2001. május 3-án két bejelentés is elhangzott Redmondban: a Microsoft felvásárolta az Ensemble Studiost, amely az óriáscég keretein belül, önálló stúdióként működik tovább – és megkezdi egy új játék, az Age of Mythology fejlesztését.

Az AoM nem az „Age of..." sorozat harmadik része, de persze rokonságot mutat velük olyannyira, hogy tulajdonképpen az irányítás, kezelés és sok belső dolog erősen az AoK-ra hajaz – aki ismeri azt, annak nem lesz nehéz „összejönni" ezzel a játékkal. A stílus viszont a napjainkban divatos hősközpontú RTS, azaz könnyített mikromenedzsment, különleges képességű hősök, kisebb, de jobban strukturált, erősen tápolható csapatok – lásd pl.: Warcraft 3. Az egészet viszont megbolondítja egy nem éppen új, de mindenképp érdekes dolog: az istenek jelenléte.

Három mitológiában gazdag nép: a görög, az egyiptomi és a norvég (viking) kultúrája és mondavilága elevenedik meg a képernyőn. A játék indításakor választanunk kell egyet az adott nép három főistene közül. Ez már eleve befolyásolja a játék további részét, mivel az istenek egy-egy meghatározott egységünket tüntetik ki figyelmükkel, kapunk melléjük pár bónuszt és egy isteni erőt, mely nem más, mint egy egyszer felhasználható jóság (meteorzápor, villámcsapás, életerő-forrás stb.). A szokásos, jó adag nyersanyaghoz és bizonyos épület meglétéhez kötött korszakváltás itt is megvan, ám amint erre lehetőségünk nyílik, újabb döntés előtt állunk: minden alkalommal ki kell választanunk két kisisten közül egyet – ők szintén bizonyos egységeket támogatnak, hoznak magukkal egy-két mitikus lényt, pár fejlesztést, és egy újabb isteni erőt. Ez elég jól megkavarja a dolgot, ezért érdemes a játék előtt tanulmányozni a „docs" alkönyvtárban lévő pdf állományokat, ezekből kiböngészhető nagyjából minden összefüggés – például, ha valaki a görögökkel nyomul, és az újászokat akarja turbózni, érdemes a Hadész–Árész–Apolló–Artemisz vonalat követni.



A világ első sárkányrepülője egy sporttárs szemszögéből.

A mikromenedzsment változása is együtt járt az új rendszerrel: aranyat és fát továbbra is termelni kell, ám a kő helyett ezúttal egy új „nyersanyagot", áldást kell gyűjtenünk, ezekkel tudunk ugyanis a templomokban mitikus lényeket – küklopszoktól a múmiákon át a trollokig – termelni,

és az istenek segítségét igénybe venni. Az áldás előállítása népenként más, ami egyébként megint csak beleszól a játékmenetbe: a görögök a templomok előtt imádkoznak (a népességlimit miatt ezért kevesebb katonánk lehet, hiszen a hajbókoló munkás foglalja a helyet), az egyiptomiak monumentumok, istenszobrok építésével (itt az áldás termelődé-

JÁTÉKTÍPUSOK

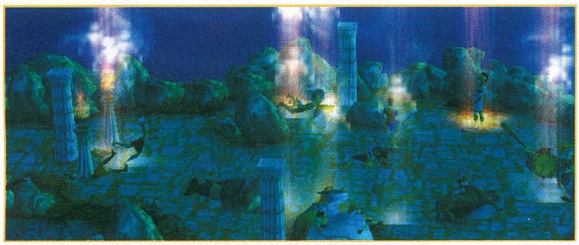
Érdemes kicsit jobban körüljárni a „random map"-ban, illetve a többjátékos üzemmódban beállítható négyféle játéktípust:

Supremacy: Az nyer, aki először elfoglal minden települést, és saját városközpontjait építi rájuk, vagy megépít, és megadott ideig megvéd egy, a Mitikus kor után építhető csodát, esetleg legyőzi ellenségeit mind egy szálig.

Conquest: Minden ellenséges egység és épület eltüntetése a színről.

Lightning: Supremacy Turbo, minden építés, fejlesztés és a szintlépések is ötször gyorsabbak, azaz egy villámparti, ha sietsz valahova...

Deatmatch: Conquestus Maximus, mindenki 15 000 egység nyersanyaggal és sok munkással kezd, a szintlépések és a fejlesztések azonnal végrehajtódnak (utóbbiak automatikusan és ingyen), de az isteni erőket kis késleltetéssel kapjuk meg...



TIPPEK

Egyszerre max. 100 egységnyi áldás gyűjthető. A görögöknél, ha ezt elértük, de más alapanyag még hiányzik egy mitikus lény előállításához, küldjük el az imádkozókat termelni!

A norvégoknál az élelemszerzés céljából vadászó embereink is termelik az áldást az állatok leölésével, ezért érdemes ezt a beszerzési utat előnyben részesíteni.

Az egyiptomiakkal játszva a monumentumokat helyezzük kulcsfontosságú helyekre, és támadás esetén gyűjtsük melléjük értékes egységeinket, ugyanis a szobrok adott sugarú körzetében ellenségünk nem tudja használni az isteni erőt!

Fáraónkat mindig küldjük oda táncolni, ahol szükség van rá, hol egy épület gyors felhúzásához, hol egy adott egység gyorsabb előállításához, vagy egy bányához, gyorsabb kitermelés végett!

Használjuk a jól ismert csoportosítást egységeink könnyebb terelgetéséhez, és a SHIFT+klikket a sereg útvonalának kijelöléséhez.

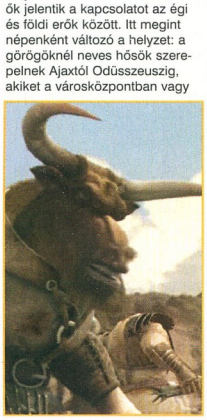
Ha utunk során háziállatokba botlunk, birtokunkba kerülnek. Tereljük őket a városközponthoz, de levágásukkal érdemes várni, hiszen legelés közben híznak.

A SHIFT nyomva tartása mellett egyszerre több egyforma épület (pl. őrtorony vagy ház) alapjait lerakhatjuk, embereink pedig automatikusan megépítik mindet.

Az első korszakot, a klasszikus kort érdemes minél előbb elérni (a görögök és norvégok csak itt kezdhetnek farmerkodni), a többivel viszont ne siessünk, inkább aknázzuk ki a kor adta lehetőségeket!

se lassúbb, ráadásul ennek a népnek nem kell fa, csak arany, de abból rengeteg), a norvégok pedig csatában, ellenfeleik lemészárlásával (ami azt jelenti, hogy az első perctől kezdve hajkurásznunk kell valami hentelhető jószágot vagy ellent). Szerencse, hogy mint említettem, a fejlesztők alaposan könnyítettek a gazdálkodáson: például a farmok nem merülnek ki, és a halforrás is állandó a halászhajóinknak – ezt azzal fizetjük meg, hogy itt lassabb a termelés. A norvégoknál érdekesség, hogy nekik nem kell fix raktárakat építeniük, a nyersanyagokat ökrösszekérre pakolhatják, amit bármikor arrébb terelhetnek, és új az is, hogy náluk háromféle munkás van: a gatherer, azaz gyűjtő a fa- és élelemelőállításban jó, a törpe (dwarf) az aranybányászatban, míg az egyszerű, fejszés gyalogos baka (Ulfsark) az építkezésből és a tatarozásból veszi ki a részét. Az egyiptomiaknál a plusz, hogy hősük, a fáraó képes egy-egy épület előtt csápolva annak építését vagy termelését gyorsítani.

Térjünk is rá a hősökre, hiszen ők jelentik a kapcsolatot az égi és földi erők között. Itt megint népenként változó a helyzet: a görögöknél neves hősök szerepelnek Ajaxtól Odüsszeuszig, akiket a városközpontban vagy az erődökben „termelhetünk", és összesen négy lehet belőlük, plusz egy a tengeren, ha a legmagasabb korszakot elérjük – ha meghalnak, lelkük visszatér istenükhöz, és újrateremthetjük őket. Az egyiptomiaknál az emlegetett fáraó a főhős, belőle persze csak egy lehet (illetve az Izisz–Ozirisz csapáson a New Kingdom fejlesztés után már kettő), halála esetén kis idő múlva automatikusan előkerül utódja a városközpontból. Emellett a papok „segédhősként" funkcionálnak, belőlük bármennyi lehet. A norvégoknál sincs korlátozva a hősök száma – pontosabban egyetlen hőszt, a Hersirt klónozhatjuk számolatlanul (ő gyorsabban termeli a csatában az áldást).



Egy újabb kihagyhatatlan RTS az Ensemble Studios boszorkánykonyhájából...

Mindezek a hagyományos kő-papír-olló sémát alaposan megkeverik: mitikus lény ellen hős, hős ellen közkatona, közkatona ellen mitikus lény az ajánlott. Ehhez jön a szokásos távolsági támadó/lovasság/gyalogság összefüggés úgy, hogy minden fegyvernemben találunk megfelelő egységek ellen jól bevethető erőt, ezért jól meg kell gondolnunk, mire költjük pénzünket – ehhez érdemes bekapcsolni segítségnek a menüből a „Full Rollover Help" kapcsolót. Mivel a hősök és istenek rendszere, plusz az itt leírt hierarchia alaposan megkeverte a levest, a fejlesztők nem fukarkodtak a különféle bónuszokkal – az eredmény az lett, hogy érdemes kissé átalakítani régi jó szokásainkat, és a rohamléptű korszakváltás helyett inkább megfontolt, átgondolt csapat- és településépítést választani, különben a nyakunkba szakadt ezernyi fejlesztéshez szükséges nyersanyagok termelésébe fogunk fulladni, miközben az ellen kicsi, de erős csapattal legázolja erőinket. Hogy még izgalmasabb legyen a dolog: maximum 10 házat építhetünk településünkön, ami 100 egységnyi

helyet jelent (a mitikus lények és a hősök 3-5 helyet foglalnak el!), ha több kell, új városközpontot kell felhúzni, ám ezt most nem tehetjük meg akárhol, csak a térképen már meglévő falvak tetejére építkezhetünk. Mindezek mellé jön még egy tudnivaló: a sorozat alapelemének számító relic-ek, vagyis kegytárgyak ezúttal fontos bónuszokat jelentenek

népünknek (ezeket most csak hőseink, Egyiptomban pedig a fáraó gyűjtheti be) – mindezeket összevetve tehát most kétszeres jelentősége van a térkép felderítésének, amit érdemes minél előbb elkezdeni!

A szóló mód egy ötletes és kellemes kampányt kínál, egyetlen sztorit játszhatunk végig 32 változatos küldetésben. Emellé kapunk egy ezernyi módon saját ízlésünkre alakítható „random map" lehetőséget is, mellyel akár 11 gépi ellenséggel szemben is felvehetjük a küzdelmet, és egy, a játékba épített térkép- és küldetésszerkesztőt is – talán nem kell hangsúlyoznom, mennyivel dobja meg mindez az újrajátszhatósági mutatókat… A többjátékos üzemmód kedvelői is teljes élményt kapnak: a fejlesztőcég szerverein, helyi hálón vagy közvetlen IP-kapcsolaton játszhatnak akár tizenötöd-magukkal is. A szervereken egy ügyes meccsszervező program a beállított paraméterek alapján pillanatok alatt keres számunkra megfelelő erősségű partnert, ami nagyban segíti a felhőtlen játékélményt – az tuti, hogy nagy sláger lesz a játék a multis társadalomban.

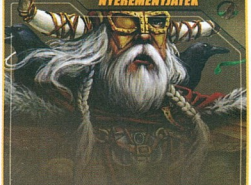
Alaposan belaktam a helyet, és még nem is szóltam a kitűnő zenéről és a szenzációs grafikáról, ám ezt valójában hallani és látni kell, amúgy egy Warcraft3 erősségű gépen tökéletesen játszható a stuff, persze egy 16 résztvevős meccshez már ajánlott az erősítés (izom P4).

Zárszónak annyit: az Ensemble Studios ismét nem okozott csalódást, kisebb egyensúlybeli problémáktól, elnézhető hibáktól eltekintve példaértékű mű született, melyet minden, a műfajt kicsit is kedvelő játékosnak nyugodt szívvel ajánlok. Úgy tűnik, igaz a mondás: az istenek köztünk járnak…

]{redenc

AGE OF MITHOLOGY

NYEREMÉNYJÁTÉK



Mitológia tudorok figyelem!

Aki képes helyesen megválaszolni az alábbi – nem oly nehéz – kérdéseket, és beküldi nekünk a 114. oldalon található játékszelvénnyel együtt január 15-ig, az esélyel indul a kisorsolt AoM játékok egyikéért.

1. Hogyan hívják az egyiptomi napistent?

2. Mennyi hősünk lehet a norvégoknál?

3. Hányan lehet egyszerre játszani egy játékot?

Címünk:
PC.GAMES - AoM nyereményjáték
1325 Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PII 450, 128 MB RAM, 960 MB HDD
JAVASLAT: 733 Mhz körüli proci, 256 MB RAM, 32 MB videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Empire Earth	Warcraft3
Demo, Trainer, Vebkit	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/01 - 82%	PC.GAMES - 2002/08 - 98%

- \+ Grafika, zene, hangulat
- \+ Teljes értékű szóló-
- \+ és multi újrajátszhatóság
- \- Kisebb AI
- \- Ütközesési- és egyensúlyzavarok

97%

64 **ANOTHER WAR**
Egy szerepjáték amiben nincsenek sem goblinok, sem varázslók - bizony, ez egy másik háború.

KALAND/RPG

Ebben a hónapban igazán változatos a palettánk: remélem, mindenki talál kedvére való árnyalatot. A spektrum a fáraók homoksárgájától az orosz fantasy óaranyán és a gótikus-viktoriánus szmogszürkén keresztül ér el a cyberpunk kiismerhetetlen hologram-krómjáig – de félúton ott örvénylik benne a Morrowind színkavalkádja is, amihez a Potter fiú kever egy kis vidám, varázsos csillogást. Festői, nem? Mindjárt kiderül.

TARTALOM

53 | BATTLE MAGES
Vajon az oroszok által elképzelt csatamágusok is lesznek olyan effektívek, mint a Vörös Hadsereg?

54 | SPELLS OF GOLD
Mit gondolsz, könnyűvé teszi a kereskedést egy fantázia-világon, ha van egy fenekenincs varázs-zsákod? Első impressziók egy alfa-verzió alapján.

56 | CURSE: THE EYE OF ISIS
Baljós hieroglifákkal díszített gótikus horror - túlélni nem elég, több vár ránk ennél. Legalább egy feladat - és több-szarkofágnyi rém.

58 | PARADISE CRACKED
Béta-teszt egy vérbeli cyberpunk kalandról, ahol az elkényelmesedett emberiség egy virtuális valóságban keresett menedéket a világ fáradalmai elől - csakhogy ami elromolhat...

60 | HARRY POTTER 2
Nem csak Harry lépett magasabb osztályba, a játék készítői is ügyesebben bűvölik a biteket - de azért maradt még csiszolnivaló a sorozat következő részére.

62 | MORROWIND: TRIBUNAL
Visszatérünk az Elder Scrolls 3 lenyűgöző világára. Kérdés, hogyan, miért - és hogy megéri-e az utazás az árát mindenkinek, vagy csak a sorozat igazi rajongóinak.

64 | ANOTHER WAR
Lengyel szerepjáték, angol humor, egy újabb második világháború, s mindezek folyományaként nemzetközi kritika. Lássuk, mit gondol a mi teszterünk!

66 | PHARAOH'S CURSE: THE CAMERON FILES 2
A történet és a szereplők kapcsán könnyen déja vu érzésünk támadhat. Vajon képesek voltak újat kihozni a francia fejlesztők a jól ismert elemekből?

ELŐREJELZÉS

NWN: Shadows of Undrentide	2003/03	Infogrames
Gothic II	2003/03	JoWood
Mistmare	2003/03	Mindscape
Lionheart	2003/04	Virgin Interactive
DAoC: Shrouded Isles	2003/02	Wanadoo
SW: Knights of the Old Republic	2003/06	LucasArts
Shadow of Memories	2003/01	Konami
I. Jones and the Emperor's Tomb	2003/03	LucasArts
Shadowbane	2003/04	Swing!
Spells of Gold	2003/02	Buka

TOPLISTA

1. Arx Fatalis	JoWood
2. Icewind Dale 2	Interplay
3. Neverwinter Nights	Infogrames
4. Divine Divinity	CDV
5. Morrowind	Ubi Soft
6. Syberia	Wanadoo
7. LotR: Fellowship of the Ring	Vivendi
8. Dungeon Siege	Microsoft
9. Largo Winch	Ubi Soft
10. Diablo II: LoD	Vivendi

BUKA ENTERTAINMENT
TARGEM
WWW.TARGEM.RU
2003. SZEPTEMBER

BATTLE MAGES

Ha én Targem lennék – azaz: elmélkedés egy játék fejlesztéséről, feltételes módban, sok kérdőjellel.

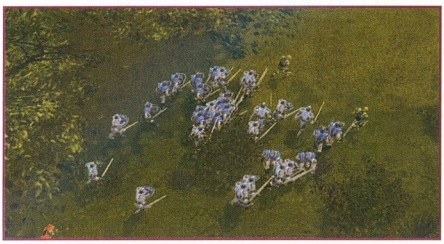
Ha én játékfejlesztő lennék, játékokat fejlesztenék. Ilyet is, olyat is. Mondjuk nagyon szeretném a fantasyt, s azt mondanám fejlesztőtársaimnak, csináljunk olyan játékot, ami egy fantasy világon alapul. Akkor társaim is lelkesek lennének, és elkezdenénk valami történetet is kitalálni. Nem valami homéroszit vagy tolkienit, hanem csak olyan egyszerűt: legyen egy világ, lakjanak benne elfek, törpék meg emberek, akiknek a békés világát valami szörnyű fenyegeti – nem más, mint maga az ősi Káosz, mely a népeket rabigába hajtja... vagy valami ilyesmi. A világot a szörnyűséges élőhalott seregektől csak azt mentheti meg, aki... aki... Mondjuk az, aki felleli az ősi varázstárgyat, a Mágikus Kristályt. Persze, kellene valami jó kis cím, blikkfangos, hogy rögtön átjöjjön rajta a fantasy: Harcoló mágusok vagy Mágusharcosok, esetleg Mágusok háborúja, ízlés dolga.
Hogy ez mind nem valami eredeti ötlet? Ha játékfejlesztő lennék, s lelkesen játékot készítenék, ez biztosan nem érdekelne. Elvégre nem irodalomért veszik majd a játékot az emberek, hanem mert élvezik az általuk irányított harcokat a gonosz és a jó erői között. Vagyis rögtön tudnám, milyen műfajban nyomuljak: real time stratégia kell ide bizony, abból is a dögösebb, a 3D-s!
Ha játékfejlesztő lennék, stratégiai játékomba belekevernék a szerepjátékok legalapvetőbb szabályait is: lenne tapasztalatipontgyűjtés, lennének képzettségek is, amit ezekből a pontokból szerezhetnek meg a játék főszereplői.
Rögtön mondanám is: játékom hasonlít az olyan híres játékokra, mint a Heroes of Might and Magic vagy a Warcraft. Nem feledkeznék meg a sztori aládúcolásáról sem: valami kampányt össze kellene raknom, hogy a játékost motiváljam harci mágusai újabb és újabb csatákba küldésére.
Ha én játékfejlesztő lennék, némi idegességgel gondolnék arra, hogy készülő játékommal kapcsolatban mindenki (de legalább is sokan) a grafikus motorról érdeklődne, valahogy úgy, mint gyermekkoromban, amikor az autóskártyával játszva csak a végsebességet néztük, s nem érdekelt bennünket se köbcenti, se gyorsulás, se lóerő, se semmi. Így aztán mondanom kellene mindenfélét, hogy ez a motor milyen élethűen jeleníti meg a tájképeket, sok-sok fával a domboldalon, s ráadásul ezt még gyorsan is teszi, szóval valami ilyesmit, és nem foglalkoznék azzal, hogy ezt már kétszázötvenen mondták előttem, s fogják még utánam. A szót elterelendő még hozzátenném, hogy lesz dinamikus, környezetfüggő zene is, az elfek falujában olyan elfes, pl. (lágy meg kellemes, hát ilyesmi az elfeké, nem?), aztán ha meg jön a harc, akkor meg jó kis harcolós zene.
Ha én játékfejlesztő lennék, azt is tudnám, hogy meg se próbáljam a játékomat többjátékos üzemmód nélkül kihozni, mert akkor sokan csak nyavalyognának, s azt mondanák: ebbe' még a havert se lehet lealázni. Szélesebb internetes játékot nem raknék bele, az komolyan megnövelhetné a fejlesztések idejét, elég egy négy játékosnak való helyi hálózati opció.
Ha játékfejlesztő lennék, nem feledkeznék meg a reklámról sem: kiadnék egy kis előzetest benne harcoló seregekkel, egy-két látványos varázslattal, hiszen tudnám, fenn kell tartani az érdeklődést, hiszen egy ilyen játék lassan készülget, sok az apró szőrözniváló: látványos varázslatok, páncélok, fegyverek, meg sok más.
Ha én játékfejlesztő lennék, ezt mind-mind lelkesen csinálnám. Csak az keserítene el, hogy amikor játékom elkészülne (vagy nem sokkal előtte), oda kellene adnom mindenféle szaklap tesztelőjének, hogy az alkosson véleményt róla, aki talán nem is tudja, mennyi küzdelmem, álmom s tervem van mögötte. Izgatottan lesném szavait, mert azt hinném, rajta múlik, felkelti-e a játékosok érdeklődését művem, vagy csak egy lesz a tucatjátékok között. Pedig a lelkem mélyén azt is tudnám, hogy siker vagy kudarc nem rajta múlt...
Ha én játékfejlesztő lennék, nagyon utálnám azt a fajta kritikust, amilyen most vagyok.

Tarcsa Zoltán

Nincs már gond, Letolás... itt jön mögöttem az egész Fradi B közép!

JÖNNEK AZ OROSZOK

Sem a Buka Entertainment, sem a Targem cég nem számít még öreg motorosnak a szakmában. Aki figyeli a kiadók és fejlesztők világát, tudja, hogy orosz cégekről van szó, a Bukának a Battle Mages már a negyedik kiadott játéka. A Targemnek bevallása szerint ez az első „komolyabb" projektje, ami a cég hirtelen megduzzadásán is meglátszik: a játék fejlesztését 2001-ben még öt emberrel kezdték el, s bár még nem járnak a végén (hiszen a Battle Mages csak 2003 harmadik negyedévére várható), a team létszáma máris tizenötre ugrott. Erre mondják, hogy a garázsfejlesztések ideje már lejárt...

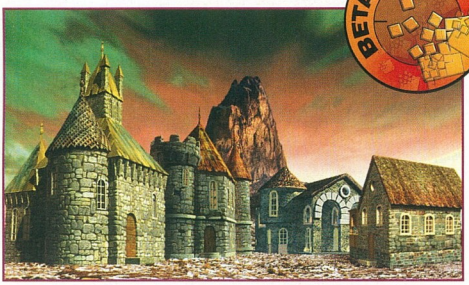


BUKA ENTERTAINMENT
JONQUIL SOFTWARE
WWW.BUKA.COM/GAMES/SPELLS/INDEX.HTM
2003. I. NEGYEDÉV

SPELLS OF GOLD

BETA TESZT

Diablo-tycoon, avagy Elite-light fantasy köntösben? Vagy csak egy tucat-RPG némileg szokatlan körítéssel?



Gondolnátok, hogy ez a főmenü?

Egyszerű paraszti családban nevelkedtem, gyermekkorom semmiben sem különbözött a többi falubeli kölyökétől. Ám egy vészterhes napon rablótámadás érte otthonom, s életem visszafordíthatatlan, drasztikus fordulatot vett. A bokrok között rejtőzve, forró könnyeket ontva néztem végig, ahogy házunk a lángok martalékává válik, s szeretteim szörnyű halált halnak. Csodával határos módon sikerült elmenekülnöm, s bevettem magam a rengetegbe. Egy héten keresztül bolyongtam az erdőben, éhezve, lelkemben fájón égő sebekkel. Végül egy idős kereskedő, Markhoun talált rám, s vett szárnyai alá. Együtt jártuk ezután a vidéket, s én bepillantást nyerhettem a vándorárusok világába. Különleges emberek ők: életük során harcokban edződnek, de ismerik a betűvetést, sőt, néha még a varázstanokat is. Eltéveszthetetlen ismertetőjelük, mesterségük címere a mindig maguknál hordott, féltve őrzött táska: Monroke Mágikus Batyuja. Eme páratlan varázstárgy segítségével képesek rengeteg portékájukat játszi könnyedséggel szállítani akár hatalmas távolságokra is. Nemrég mesterem, Markhoun eltávozott az élők sorából. Végakarata nyomán a Mágikus Batyu hozzám került. Most már én is kereskedő vagyok…

Ilyen előzmények után csöppenünk bele az orosz fejlesztők lassan arannyá érő (azaz: kiadásra kész –szerk.) játékának nem éppen szokványos történetébe. Mert hát voltunk mi már börtönben sínylődő rabok, kiválasztott hősök, kezdő kalandorok egy-egy hasonszőrű RPG elején – na de hogy kereskedők? Hisz azok az uzsorások csak terpeszkednek aranyhalmaik tetején városi üzleteikben, hogy szegény, megszorult kalandoroktól olcsón felvásárolják küzdelmes harcokban szerzett zsákmányaikat, és utolsó réztallérjukat is kifacsarják belőlük némi fegyverzetért és gyógyitalért cserébe! S bár a legtöbb esetben ez a kép valóban helytálló, a Spells of Gold vándorárusait egész más fából faragták. Ők folyton a vidéket járják: felderítik a jól jövedelmező útvonalakat, figyelemmel kísérik a kereslet és a kínálat, az árak és az áruválaszték alakulását, hogy a lehető legelőnyösebb üzleteket köthessék. Útjaik során meg kell védeniük magukat és értékes szállítmányaikat, ezért vagy fegyvert ragadnak, vagy a mágia eszköztárához nyúlnak. Életük csupa kaland és izgalom, változatosság és felfedezés. Na, megjött a kedvetek a kereskedő-karrierhez?

Bevallom, én egészen belelkesültem az előzetes infók böngészésekor. Az egész úgy tűnt, mint valamiféle fantasy környezetbe helyezett Elite (ugye emlékeztek még erre a csúcs játékra? Ha nem -> pillantás a lap szélére!), és ez a nem mindennapi párosítás különösen kellemes csemegének ígérkezett. A programban életre keltett világ struktúrája is kísértetiesen hasonlít az említett űroperában fellelhetőre.

Nagyjából harminc, egymástól teljesen elzárt „sziget" alkotja a Spells of Gold univerzumát, melyek között portálok segítségével közlekedhetünk (természetesen csak bizonyos szint elérése után nyílik meg ez a lehetőség). Szigetenként három-négy településen folytathatjuk áldásos tevékenységünket. Az egyes helyszínek különböző kultúrával rendelkeznek, ami a városok kinézetén kívül a helyi gazdaság arculatában és az elérhető tanítómesterek és templomok kínálatában is megmutatkozik. Az oktatók szerepét, gondolom, nem kell túlmagyarázni, ismerős lehet a szisztéma már más RPG-kből, teszem azt a Might&Magic sorozatból is. A lényeg, hogy magasabb szintű ismeretekre csak kellően képzett mesterek segítségével tehetünk szert, legyen szó akár fegyverforgatásról, akár varázslásról. Az ő felkutatásuk nélkülözhetetlen fejlődésünkhöz. Másrészről sosem árthat bőséges adományokkal és némi imával adózni egyes istenségek előtt a megfelelő templomokban, hogy áldásuk végigkísérjen utazásaink során. A városok egyébként nem túl nagyok, és igen egysíkúak. A szokásos vegyesbolt-kovács-fogadó-templom sablonon nem nagyon sikerült túllépni a fejlesztőknek, ami pedig az NPC-ket, vagy a civil lakosságot illeti, hát az bizony duplanulla. Az utcákon ugyanaz a kétféle figura lézeng mindenhol, az egyik kereskedő, a másik szerzetes. Igaz, én még csak az alfa-verzióval játszottam, de nem

ELITE

Nem éppen szokványos, hogy egy fantasy-RPG ismertetésébe egy űrhajós játék is belekeveredik, de ezúttal érzésem szerint találó a hasonlat. Az Elite-et 1984-ben írta David Braben és Ian Bell BBC mikroszámítógépre. Később szinte minden akkor létező platformra portolták (Z80, C64 és Plus4, Amiga, Atari ST, NES, PC többek között). A játék óriási sikerét annak köszönheti, hogy hatalmas univerzumával és végtelennek tűnő lehetőségeivel a tökéletes szabadság érzését adta a játékosnak. Lehettünk békés kereskedők, kalózok, szolgálhattuk a kormányt, vagy teljesíthettünk bérgyilkos küldetéseket, csempészhettünk tiltott árukat, esetleg fejvadászként bűnözők likvidálásával is kereshettük kenyerünket. Ez a merőben új, és máig is élvezetes játékmenet új műfajt teremtett, melyet „space opera"-ként emlegetünk (a megnevezést a tudományos-fantasztikus irodalom vonatkozó alkategóriájától kölcsönözte a játékipar –szerk.). Később két folytatás jelent meg, a Frontier: Elite 2 és a Frontier: First Encounters.

úgy nézett ki, mintha ezen nagyon változtatni szeretnének a készítők... Na és hogy mi van a városon kívül? Egy kb. másfél képernyőnyi „vadon", melyben bármely szigeten is jártam, mindig ugyanaz a nyomi kis törpe próbált lenyúlni 200 pénzre átjárási díj gyanánt. Erről a városszéli vidékről az útjelző-póznához elzarándokolva indulhatunk tovább, a térképen kiválasztva utunk célállomását. Véletlen találkozásokhoz nem volt szerencsém, így a hirigeknek valószínűleg csak a városfalakon kívüli zóna van fenntartva. Mondjuk ezt nem nagyon bántam, mert a harcot real-time kattintgató-verseny formájában álmodták meg az orosz fiúk (esküszöm, mintha kötelező lenne a Diablót majmolni... ez már nevetséges!). Az ellenfelek intelligenciája méltó a harcrendszer intellektuális színvonalához, a szörnyeket vezérlő script nagyjából így nézhet ki: „mennyé oda oszt gyakjá". Amúgy van pause opció csata közben, csak értelme nincs sok, party alapú játék híján...

Ott tartunk hát, hogy utazgatunk, kereskedünk, tanulunk, fejlődünk, és lenyomjuk, aki utunkba áll. Na és a küldetések? A fő cél? Nos, ez a rész még igen kezdeteleges szinten állt az általam tesztelt verzióban, ám az ígéretek jól hangzanak: nem-lineáris, többszöri újrajátszást is lehetővé tevő fősztoriszál, különböző befejezések, rengeteg opcionális mellékfeladat, változatos karrier-lehetőségek. Részemről meg az alfa verzió láttán erős fenntartások – bár ne lenne igazam!

Ami a kinézetet illeti, az bizony átlagon aluli. Kevés grafikai elem, nem elég változatos, ezzel együtt is, még a hátterekkel van a legkisebb baj. A karakterek csöppet sem nyerték meg a tetszésemet, a monstrók kifejezetten röhejesek, eszméletlen színekben virítanak, és bizony egyet sem ismernék fel közülük. Ráadásul az animációk is eléggé elnagyoltak. Ami jó hír, hogy az egész full 2D, így aztán mérsékelt gépigényre számíthatunk (minimum konfignak P-150Mhz és 32 mega RAM van feltüntetve, ami még az eredetileg 2001-re tervezett megjelenést figyelembe véve is meglepően alacsony). A zenék viszont nekem eléggé bejöttek, élénkek, illeszkednek a helyszínhez és a szituációhoz, bár néha kicsit túlságosan is előtérbe kerülnek, és zavaróvá válnak.

Ímhol a cikkben említett gyogyós törpe

Attól tartok, a Spells of Gold nem fog nagy sikert aratni. Mondom ezt annak ellenére, hogy az alapötlet egyáltalán nem rossz, sőt! Amik igazán idegesítettek, azok a kihagyott ziccerek és középszerű megoldások. Ha már kereskedünk, miért nem szervezhetünk karavánokat, bérelhetünk fel zsoldosokat őröknek? Miért kell ezzel az idétlen feneketlen zsákkal agyoncsapni az egészet? Persze nyilván így egyszerűbb, na de kérem: ha már felvállaljuk, hogy valami eredetit, valami újat teszünk le az asztalra, nem keresheti mindig a könnyebb utat! Úgy érzem a Jonquil Software túl nagy fába vágta a fejszéjét, és minden szándéka ellenére sem tud túllépni az unalmas sablonokon. Azért egy pillantást mindenképpen vetek majd a kész műre is – talán ti sem bánjátok meg, ha így tesztek.

Immortal

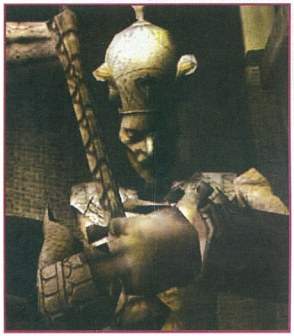
EREDETI ÖTLETEK

Bár a cikk kissé borúlátóra sikeredett, azért van néhány igen eredeti ötlet is a játékban. Itt van mindjárt hősünk Luxury tulajdonsága, ami a jólét szemmel láthatóságát hivatott mérni. Minél magasabb a pontszámunk, annál inkább megbíznak bennünk a kereskedők, és annál könnyebb előnyös üzleteket kötnünk. Persze így a banditáknak is hamarabb szemet szúrunk... Megemlíteném még a mágia rendszerét, amelynek magasabb szintjein az öt elem (tűz, víz, föld, fém, levegő) varázslatai találhatók. Ezek kiaknázásához nem árt jó viszonyt ápolnunk az adott elem istenségével, illetve megfelelően kell megválasztanunk az alkalmazandó típust, ugyanis: a tűz üti a fémet, a fém üti a földet, a föld üti a levegőt, a levegő üti a vizet, a víz pedig üti a vizet. Így tehát a levegő-alapú teremtmények ellen föld-, a tűz alapúak ellen vízvarázslatok a leghatékonyabbak. Logikus.

WANADOO EDITION
ASYLUM ENTERTAINMENT
WWW.CURSEGAME.COM
2003. II. NEGYEDÉV

CURSE:
THE EYE OF ISIS

Gótikus horror piramissal, átokkal és sok-sok rémmel: a múmia visszatér... már megint?

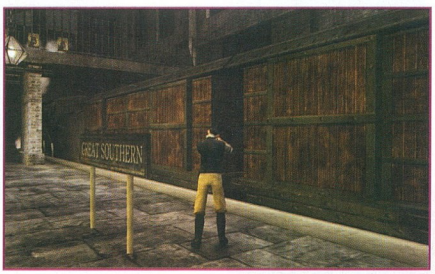


Kétezer évet vártam a Biggie Kólámra - csoda, hogy porzik a vesém?

Volt egyszer egy Múmia című film... Még 1932-ben készítették Boris Karloff főszereplésével, és ezzel egy sor hasonló stílusú film jövőjét alapozták meg. Karloff Lugosi Béla szerepeihez fogható rémségeket játszott a filmvásznon, és nem is olyan régen, pár évvel ezelőtt a sztori szinte egy az egyben visszaköszönt, szintén Múmia titulussal. Miért érdekes mindez? Nos, ezúttal egy leginkább hangulati remake-ként elkönyvelhető játékkal hozott össze bennünket a (bal)sors, ami az újabb filmben nevetségessé váló „élőhalott hordák üldöznek, mindjárt végünk"-érzést szeretné a PC/PS2/Xbox-tulajokban fölkelteni. De mielőtt mélyebben belemerülnénk magunkat a néhai egyiptomi uralkodók géztekercses világába, vegyük szemügyre a körítést, a háttértörténetet, a szereplőket, szóval mindazt, ami kellhet ahhoz, hogy később remekül réműldözhessünk.

MINDEN BAJ OKOZÓI

Konkrétan ez a múmiás történet Ízisz és Ozirisz mitológiájából ered: Széth, Ozirisz bátyja és legfőbb ellensége fondorlattal végez vele (hely hiányában legyen elég annyi, hogy egy koporsó a harmadik főszereplő), és testének darabjait szétszórja az országban. A hűséges feleség azonban megkeresi férje részeit, és összerakva azokat fölkelti őt. A Múmia c. filmben elhangzó idéző szöveg az a litánia, amit Ízisz ekkor kántált. Mivel Ozirisz a halálból jött vissza, azaz gyakorlatilag már halott volt, úgy véli, hogy alá kell szállnia az alvilágba, hogy annak legyen az uralkodója. Távozása előtti nászukból születik később Hórusz, aki az élők világát irányítja majd.



Asylum Entertainment-ék (csak mellékesen: a cég neve magyarul „Elmegyógyintézet Szórakoztató Társaság"-ot jelent...) egészen a XIX. század végéig röpítenek vissza minket a Curse: The Eye Of Isis égisze, helyesebben sötét horizontja alatt. Hősünk Darien Dane lesz, akinek legfőbb erénye – azonkívül, hogy alliterációt van a nevében – precíz mérnök volta, vagyis a macgyverkedésre való fokozott hajlam. Darien feladata utánajárni a múzeumból eltűnt (mit eltűnt, ellopott!) Ízisz Szemének, ami – nem meglepő módon – egy egyiptomi relikvia (szobrocska). Tekintve, hogy az észak-afrikai nép panteonjából Ízisz még a viszonylag normális istenek közé tartozik, gyanítható, hogy a címben szereplő Átok nem vele rokonítható. DD partnere a konzervatív megjelenésű (a hivatalos álláspont szerint: szép) látnoknő, Verity, aki amellett, hogy okos (övé a szókásos „ősi nyelvek beszélője vagyok"-monológ), az Alone 4 és a Resident Evil 2 módjára föltehetőleg játszható figura lesz, kettejük között vagy kapcsolgathatunk majd, vagy bizonyos helyszínek rendeltetnek egyikhez-másikhoz (lásd Ed Carnby és Aline, AitD4). Csendestársként megjelenik a Dane család régi barátja, Abdul Waheed, aki üzeneteket, értesítéseket, stb. küldözget majd a kalandozó duónak, és mint egyetlen kontaktus a külvilággal, csak ő fog értesülni az átélt borzalmakról. (Magyarul megint senki nem fog hinni nekünk...)

Az események természetesen nem egy piramis tövéből startolnak, furcsaságokkal találkozhatunk az odafelé vezető úton is, külön szín lesz a gőzmozdonyon való utazás (és a vele járó kellemetlenségek), egy elhagyott sivatagi falu földerítése (olvasni olyanokat, hogy itt a Silent Hill 2 felé próbálnak tendálni, bár így lenne!), valamint az Ozirisz hajón megejtett tengerészkedés. Ezek, illetve az 1890-es időpont rendesen hajaznak a mozisikerre, s ezt erősítendő nyomoznunk, rejtvényt fejtenünk is kell adott pontokon (ha épp szusszanáshoz jutunk). Asylum-ék nem titkolt szándéka ugyanis az őrületbe – vagy legalábbis „frenetikus rohanás"-érzetbe (ez az ő kifejezésük) kergetni a játékosokat, új szintre emelve a túlélő horrort, lepipálva mondjuk az Alone In The Darkot, amit amúgy túlzottan lassúnak, nyugisnak találtak. Hogy ne csak mindig mi szaladjunk, egy halom fegyver áll rendelkezésünkre, pisztolyok, puskák (remek kis célzókával), no meg olyan enyhén furcsán ható eszközök, mint pl. az aknavető... Mielőtt bárki is elkezdené lelki szemei előtt megjeleníteni a múmiahordákra ágyúzó nyomozók komikus látomását, térjünk át a

kézzelfoghatóbb vonások elemezgetésére, azaz a grafika, hangok, zenék, stb. tárgyalására.

Bár a játékélményben a külső csak bizonyos tekintetben bír fontossággal (tkp. a lényeg, hogy a hangulatot nem szabad, hogy megtörjék oda nem illő elemek), a hivatalos honlap kinézetén, az ott látható ill. onnét letölthető screenshotok, munkavázlatok alapján látszik, hogy a sötét, gyertyák és petróleumlámpák gyér fényével megvilágított szobák és alagutak megfelelő kiindulópontul szolgálnak majd – annak ellenére, hogy a grafika csak a „láttunk már jobbat" felirattal címkézhető. A külsőnézetes játékok terén valószínűleg úgysem a Curse lesz az etalon, per pillanat erre egy bizonyos sírrabló kisasszonynak nagyobb esélye van… A zenei aláfestést (a minta mp3-akat figyelembe véve) remek hangzású, talán kissé túl rapszodikus darabok jelentik, de tény, hogy pár perc muzsikából – melyek között egy harc közbeni variáns is szerepel – nehéz egzakt ítéletet megfogalmazni. Ami tisztán érezhető, az az, hogy egy minőségi hangszerekkel (vagy minőségi hangmintákkal?) felszerelt komponista minimum jó besorolású hanganyagot szerzett.

A bemutató vége felé közeledve essen szó az ellenfelekről, ellenségekről, akik/amik a hivatalos előzeteseket olvasgatva számosságukat tekintve a „nagyon sok" és a „rengeteg" között helyezkednek el. A tolvaj azzal, hogy a látszólag értéktelen szobrot a helyéről elvitte, fölébresztett ezt-azt, kisebb-nagyobb rosszfiúkat. (Apró szépséghiba, hogy nekünk a múzeumba kell visszajuttatnunk Ízisz Szemét, ami igazából nem oda való, de ez mellékszál…) A kezdeti normális legyőzendők után, az átok előrehaladtával egyre komolyabb kihívásokkal szembesülünk, a gaztett folyományaként előbb csak „szimpla" élőhalottak kelnek föl nyughatatlan álmukból, később isteni hatalmú lények állnak utunkba, majd maga az átok is manifesztálódik. Ahhoz képest, hogy az Asylum eddig csupa gyerekeknek szóló játékot készített (pl. a Cartoon Networkról a Powerpuff Girls-nek vagy a BBC üdvöskéjének, a Teletubbies-nak a PC-s változatát köszönhetjük

A forgalomirányító VB győztes gyakorlata a jelmezes gálaesten

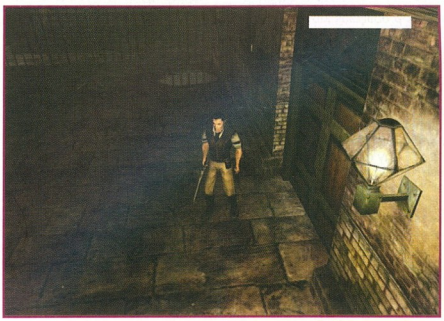
nekik), ez elég határozott lépésnek tűnik egy másfajta portfólió létrehozásának elindításához…

Végezetül… nem hagyhatom megjegyzés nélkül a fejlesztőknek a rohanó horror műfajba vetett hitét, szerintem ugyanis egy bizonyos mennyiségű ránk támadó iszonyat után egyszer csak beáll az az apatikus állapot, amikor már inkább mosolyogva fogadjuk a program által ránkszabadított sokaságot, mint hogy rémüldözve kiabáljunk. De minden rosszban van valami jó, ekképp azok, akik ezzel az új hullámmal szerettek bele a kísérteties, titkokat hordozó egyiptomi környezetbe, maholnap már a téma történelmi, régészeti vonatkozásai után fognak érdeklődni, és az is megeshet, hogy szeretettel gondolnak vissza az egykori indítórugóra… Vagy csöndes szobájukban, amikor az éjfél egyedül találja őket, fognak egy remek kis Lugosi-filmet, és meszszire kalandoznak a borzalmak birodalmában…

sajoati

AZ IGAZI MÚMIA

Ha már szó esett a Múmia című filmről, akkor álljon itt mementóként néhány sor az 1932-es alkotásról. Szóval, az 1920-as években tombolt az Egyiptom-láz, pl. ekkoriban fedezték fel Tutankhamon sírját, az átkával együtt. (Tudjátok, aki megtalálta, az állítólag emiatt halt meg rövid időn belül.) E klasszikus film Boris Karloff meggyőző alakításával a holtából egy véletlenül fölolvasott idéző szöveg hatására visszatérő, kedvesét kereső Imhotepről szól. A kedvest a főhős barátnőjében véli megtalálni, el is rabolja, de a végén természetesen nem lehet az övé… Az eredeti történet több érdekességet is tartalmaz, mindenképpen érdemes megnézni!



BUKA ENTERTAINMENT
MIST LAND
WWW.BUKA.COM
2003.

PARADISE CRACKED

BETA TESZT

A MiST taktikai RPG-jével tiszteleg az UFO sorozatnak, Dicknek, és nekünk...

Szemrevaló teremtés szemrevaló félszemüveggel.

Annak idején, amikor az ember azon tűnődött, hogy megéri-e még 386DX-et venni, vagy esetleg váltson a hipergyors 486-osok valamelyik alfajára, nos akkoriban megjelent egy játék, ami a mai napig az egyik kedvencem maradt, annak ellenére, hogy a jelenlegi (gyors) gépemen igazából el sem indulna. A lenyűgöző atmoszférájú alkotás címe UFO: Enemy Unknown, és véleményem szerint a körökre osztott taktikai játékok királya maradt. (Egyedül a jóval korábban, még C64-re/Amigára megjelent Laser Squad vetekedhet vele, erről részletesebben valamivel arrébb, az egyik box keretein belül olvashatsz.) Az orosz fejlesztők által életre keltett PC az UFO-stílusú csatákat emelte új – nem feltétlen jobb, csak új – szintre: az egész játék forduló ról fordulóra halad, véges számú pontból költve járhatjuk a városokat, futhatunk üldözőink elől, lőhetünk rájuk, stb. Mindezt tehetjük egy olyan perspektívák ívei mentén kialakult világban, amihez hasonló, reméljük, soha nem jön létre. Vagy már elkéstünk?

Földünk a jövőben...

Szó mi szó, még nem nagyon olvastam olyan könyvet, történetet, mely világunk közeljövőjét világos színekkel festette volna meg, mely az elkövetkező éveket, évtizedeket a jelenleginél jobb állapotokkal rendezte volna be. A cyberpunk-„irodalom", kezdve talán Gibson Neuromancával pedig egyenesen a totálisan elembertelenedett, technikailag ugyan fejlett, morálisan, érzelmileg azonban lezüllött emberiség önmagával folytatott harcát, kínlódását vetíti előre.

Hogyan jutunk ide a PC esetében? Lássuk: Midőn a világ alámerült a közeljövő sötétségébe, a világ vezető tudósai létrehozták a CyberBraint, egy szuperszámítógépet, ami megállította, sőt, megfordította a folyamatot. Az emberiség mindeközben – mentesülvén a gondoktól – teljesen *belefeledkezett* egy virtuális paradicsomba, amit a CB tartott fenn számukra: egész életüket itt élték le, ebben az utopisztikus környezetben, míg testükről gépek gondoskodtak (akár Neoék a Mátrixban, csak nagyon más okokból). Csakhogy mindez oda vezetett, hogy az emberek elkényelmesedtek, elbutultak: a világ fejlődése minden szinten megtorpant, s felrémlett a faj kihalásának veszélye is. A CB, miután gondosan analizálta a helyzetet úgy döntött, ez így nem mehet tovább – és belevágott egy nagyszabású kísérletbe... És most szűkítsük a fókuszt.

A Paradise Cracked talán allegorikus cím, bár a játékban létező hely (egy város) Paradise, de érthetjük úgy is, hogy a készítők magukénak vallják a fenti nézeteket, és a futurumra igyekszenek feszíteni azokat a képeket, melyek a cyberpunk-érzés textúráinak jellegzetességeit viselik. Ezt alátámasztandó a műfaj elengedhetetlen kellékei lépten-nyomon szemünkbe ötlenek, vagy éppen ránk lőnek... Az utcák időről-időre harctérré változnak, elkószált, vagy épp gyilkolásra programozott robotok rohangálnak fel-alá, a Szindikátus emberei ellenségeikre vadásznak, rendőrök törnek be házakba, emellett még mi is ott vagyunk, hősünkkel, hőseinkkel keresve a kiutat egyéni problémáink sötét labirintusából.

Ha már megszólíttatott, hagy mutassam be Hackert, a főhőst, aki persze később kap társakat is, és akinek neve egyben foglalkozásának és hobbijának megnevezése is (szerencsés ember?) – és akit éppen üldöz a rendőrség. Hogy miért, azt ő pontosan nem tudja: annyi bizonyos, hogy az egykori unalmas rendszerinformatikus munkáját föláltó hackelő tevékenységének valamilyen irányú következménye az, hogy „vérére éhes" közalkalmazottak kopognak haragos fegyvereikkel ajtaján. A menekülést még nem nekünk kell megoldani, Hacker irányítását a kínai negyed felé menet vesszük át; az ilyenkor szokásos gondok súlyától terhesek vállai és képzetei: „miért kerestek a rendőrök?", „mihez juthattam hozzá, amiért vadásznak rám?", „miért tölt ilyen lassan a program?"...

Ez utóbbi már a mi gondolatunk lehet – természetesen erősen hardverfüggő gondolat, de apró negatívumként följegyezhetjük, hogy HA sokan vannak az utcákon, akkor nem két másodperc, amíg „lelépik" a köreiket a nemjátszó karakterek. Ezzel a huszárvágással át is tértünk a külső jegyek ismertetéséhez, illetve azon pozitívumok/negatívumok fölsorolásához – adott esetben kifejtéséhez – amelyek döntően befo-

LASER SQUAD I-II

Annak idején, még az 1990-es évek elején jött ki a Laser Squad, C64-re és Amigára. (Később született PC-s változat is, de ez gyengébb lett az ősöknél; inkább az egyik Commodore gép emulátorát próbáljátok ki!) A távoli jövőben vagy egy másik galaxisban vezethettük 4-8 fős csapatainkat 5, ill. 7 küldetésben a robotok és androidok gaz csapatai ellen. A feladatok embert próbálóak voltak, és némelyikük a körökre osztott taktikai játékok etalonjaként tartható számon. A sikert általában nem az ellenfél teljes kiirtása, hanem egy-egy célobjektum megsemmisítése, társak megmentése jelentette. Bár C-64-en rengeteg klasszis játék volt, nekem a Laser Squad egyik örökös kedvencem maradt.

lyásolhatják egy, főként e jellemzők alapján játékot vásárló géptulaj választását. Kezdetnek ott a sötét grafika, ami nem tudom miért jó a mai cégeknek, mármint hogy a legtöbb játék ilyen nagyon sötét, hiszen hangulatteremtéshez azért jó lenne látnunk is valamit... Persze, túloztam, hisz látni éppensséggel lehet, csak azon túl, hogy hangulatilag Blade Runnerkedünk, el tudnék képzelni más koncepcióbeli megközelítést is; igen, ilyen stílus és történet esetében is. Hopsz, azt hiszem, kimondtam a varázsszót (szavakat): Blade Runner, azaz Szárnyas fejvadász. Aki látta Ridley Scott P. K. Dick írásán alapuló filmjét, az rögtön leveheti, hogy mire gondolok: este, eső, robotokandroidokrosszemberek... Ha összeállt fejünkben ez a hangulat, akkor a minden bizonnyal magas képzelőerő-hányadossal (KEQ...) rendelkező olvasók formázzák mindezt egy 2000-es PC-s grafikai szintre, az elkészült étket pedig fűszerezzék némi Transforms&Lighting effekttel, és máris megkapják a Paradise Cracked-re legjellemzőbb képet. Aki kevésbé erős képzelőerő tekintetében, az vessen egy pillantást a screenshotokra...

Taktikai RPG

Tessék, egy újabb címke. Aki anno UFO-zott (vagy Laser Squadozott), annak nem ismeretlen dolog, hogy az irányítandó emberek statokkal, azaz attribútumokkal rendelkeznek. Magyarul: jellemzőkkel bírnak, olyanokkal, mint erő, ügyesség, reakció, satöbbi. Az elődökben ezek adottak voltak, legfeljebb annyit tehettünk, hogy a gyöngébb egyedeket kiebrudaltuk (az LS-ben nem), esetleg előre küldtük megnézni, hogy milyen hatással jár, ha a kézigránátot rádobjuk a gázrezsóra, vagy letesztelhettük, hogy kibír-e két plazmapuskalövést az új páncél, meg ehhez hasonlókat. A PC-ben viszont pontokból fejleszthetjük embereink értékeit, igaz, elég korlátozott mértékben. Megfelelő mennyiségű tapasztalati pont elérésekor jön a megszokott szintlépés, és 10 egységet eloszthatunk a statokra. Sajnos átképzés nem nagyon lehetséges, azaz annyira a végletekre vannak kihegyezve az egyes szereplők, hogy tkp. soha nem fognak osztályt/kasztot váltani. Pl. Job, az alkoholista veterán, ha a fene fenét eszik, akkor sem lesz egy precíz masinériákhoz értő mérnök, míg mondjuk Hacker sem fog nehézfegyverekkel száguldozni.

Fegyverek&Töltények

A programozó gárda fölismerte, hogy bizony rengeteg fegyver legyártása nem olyan nagy feladat, viszont a fanatikus játékosoknak nagy örömet jelenthet, ha van miből választani. Hát itt van. Szerencsére nem a pisztoly-puska-nagy puska-rakétavető vonósnégyesből: a lőfegyverekhez különféle töltények kaphatók, ezek különféle sebzést okoznak. Elektromos/sokkoló lövedékekkel pl. nem ölünk, csak mozgásképte-

lenné tesszük ellenfeleinket, robbanó töltetekkel a hatás ugyanaz, csak az időtartama hosszabb egy kicsit... Nem tudom, hogy a félig kész/félig béta változatomból adódik-e, hogy már a kezdetektől kapható számos vad emberölő-csoda, de kicsit talán át is estek MiSték a ló túloldalára; ember legyen a talpán, aki mindjárt képes kiigazodni a sebzésértékek és kaliberek világában! Természetesen az ellenhatás, azaz a gyógyulás, védelem érdekében is elszórhatjuk pénzünket, de a páncélokból jóval kevesebb van, gyógycsomagból meg még kevesebb. Igaz, ez utóbbiból a kezdeti is elég, hiszen – hacsak nem halunk meg az ellenfél körében – 1-2 olcsó (és a legtöbb ellenfélnél előforduló) csomaggal teljes életerőre hozhatjuk magunkat.

Béta

Mint említettem volt, ez egy béta változat. Ezért nem szóltam pl. a hangokról (nálam mindenki oroszul beszél – a felirat angol!), és ki tudja, hogy még milyen apróságok változnak a megjelenésig. Ez a látottak alapján amúgy nagyon közel lehet, hiszen buggal, fagyással egyszer sem találkoztam, és összességében elég jól elszórakoztam a játékkal. Más kérdés, hogy az UFO-t nem sikerült fölülmúlni, és egy kicsit sántít ez a mindig-körökre-osztva-megyünk eseményvezetés is. Ami még pozitív volt: a küldetések, az érdekesnek ígérkező történet, azaz minden, ami megtörte a körökre osztott lét periodikus monotóniáját. Nem állítom, hogy mindenki szeretni fogja a stílus szerelmesei közül, mindenesetre egy próbát megér, ezért csak ajánlani tudom a rokon lelkeknek, hogy járjanak utána, mi tett be a mi kis Paradise-unknak...

sajoati (+WholsNot)

Paradicsomi állapot - de vajon rossz az, aki rosszra gondol?

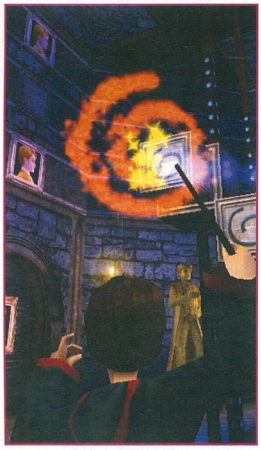
HUXLEY ÉS AZ ÚJ VILÁG

Aldous Huxley „Szép új világ" című írása 1932-ben jelent meg, és mai szemmel nézve elképesztő, hogy milyen pontos jövőképet vázol fel: egy olyan ábrát, amely még bekövetkezhet, illetve ami felé részben tartunk. A Paradise Cracked szegről-végről rokon e művel, hiszen közös bennük a többség által jónak, követendőnek tartó magatartásra való nevelés, az emberek kategóriákba sorolása, kondicionolása, az individuum háttérbe szorítása. Érdekes viszont e törekvések eredményeinek ellentmondásos volta, hiszen Huxley-nál mindenki boldog (vagy droggal azzá teszik), míg a PC-ben az emberek szimplán elszürkülnek. Mindenesetre a két mű közül az egyiket feltétlenül javaslom megismerésre... elolvasásra, no.

ELECTRONIC ARTS
EA GAMES
HARRYPOTTER.EA.COM
12.990 FT

HARRY POTTER
AND THE CHAMBER OF SECRETS

A világőrület öt éve tart – a Harry Potter névvel ma már bármit el lehet adni. De most tegyük félre ezt a cinikus megjegyzést, és lássuk, a tavalyi, elég vegyes fogadtatásra talált játék után mit sikerült az EA Games fejlesztőinek idén összehoznia. Előresietve: az összkép jó, de lehetett volna jobb is...



Pontosan egy éve tesztelte Chilly az első Harry Potter játékot kívülállóként, bevallva, hogy nem olvasott egyetlen könyvet sem a szemüveges varázslótanonc kalandjaiból. A játék elég közepes értékelést kapott tőle, de ez nem az ő bűne volt... Én most, túl a négy köteten, bennfentesként vizsgálhattam meg az EA Games második nekifutását, és előresietve azt kell mondanom, a fejlesztők is második osztályba léptek – de azért még van mit tanulniuk a fiúknak.

Az első szembetűnő változás a játék kinézete. Bár még mindig az Unreal Tournament motorját használja, az EA csapata rátalált pár varázsigére, amivel telt színeket, kellemes(ebb) kinézetet, jobb animációt bűvöltek elő a jól bevált motorból. Szerencsére a jó öreg Jeremy Soul intésére a Londoni Filharmonikusok teljes csapata a projekt mögé állt, így a legnagyobb dicséretet a zene és a hangok érdemlik, amelyek alaposan megtámogatják az itt-ott nem túl pazar látványt. Mi több, a múltkori, a legszebb DOS-os időket idéző „slideshow" helyett igazi nyitómozit és jól megkomponált filmbetéteket kapunk, ami mindenképp figyelemre méltó.

Mielőtt komolyabban belebonyolódnánk a dologba, kis kitérő a beállítások furcsaságára – mintha Hóborc egyik tréfája lenne az egész... Induláskor csak a felbontást tudjuk beállítani, ezután választanunk kell magunknak egy profilt a hat lehetségesből, és mehet a mozi. Amint azonban nálunk az irányítás, rögtön tenyereljünk rá az ESC gombra, ugyanis az így elérhető menü lesz mindennek kulcsa. Itt tudjuk beállítani a színmélységet, a textúra- és objektumrészletességet, és persze az irányítást is. Az említett cikkben Chilly egy teljes bekezdésben szapulta ezt, pontosabban hogy a seprű nem a szimulátorosok által megszokott fordított irányítással működik – most ő is örülhet, ugyanis egyetlen kapcsolóval („Invert Boom Control") ez is beállítható. Arra vigyázzatok, hogy az említett légijármű a jobbra- és balraforduláskor fordítható a megfelelő irányba – ám mivel ezt a gyalogos akciókban úgyis az egérrel végezzük, és a jobbra/balra nyílat jó FPS szokás szerint az oldallépésre drótozzuk be, kisebb nehézségeink adódhatnak a levegőben. (Okos játéktervező ilyenkor, ugye, két irányítássémát csinál...)

A játék nagyjából követi a regény eseményeit, bár főleg azokra a részekre koncentrál, amelyből ki lehetett hozni valami akciót – a Százfűlé-főzet két alkotóelemének, a bikornisszarvnak és a bumszalagbőrnek a beszerzését, Harry/Monstro látogatását a Mardekár klubhelyiségben, a kviddicsmeccset és a varázslópárbajt, no meg a végén az újabb nagy csatát Voldemort nagyúrral, pontosabban a Baziliszkusszal. (Aki mindezeket nem érti, az se ijedjen meg, élvezhető mindez anélkül is.) Egyébként a konzolosok további csemegéket is kapnak: repülés a Ford Angliával, Mrs. Weasley kertjének törpementesítése, séta az Abszol úton, küzdelem a fúriafűzzel (utóbbi a PC-s verzióban harcmentes oktatópályaként szerepel) – azaz ezúttal ha valakinek van otthon valamilyen konzolja, érdemes megvenni az arra készült változatot is. Ügyes...

Mindezek mellett persze itt van a szokásos varázslattanulás és utána gyakorlásul a próbatétel. Ám ezúttal mindez sokkal átgondoltabb és okosabb kivitelben. Az előző részben Chilly is negatívumként értékelte a kissé szerencsétlen, B&W-féle kurzorrajzolós bűbáj-elsajátítást. Ezúttal a mágiajelen kis nyilak jelennek meg, a három forduló alatt egyre több, a pálca magától vándorol végig az ábrán, amint egy nyíl fölé ér, le kell csapnunk a megfelelő kurzorbillentyűre. Ez egy elég izgalmas és jópofa reflexgyakorlat, és az utána következő „gyakorlati vizsga" is jóval összetettebb, mint elődje. Egy meglehetősen bonyolult pályán egy nagy csillagot kell elérnünk, időre (ez elég sok, böven lehet teljesíteni). Eközben megtalálhatjuk a már ismerős kis csillagokat, melyek plusz pontot és plusz időt jelentenek. A célba éréskor az idő pontszámmá válik, házunk pedig jó pár ponttal lesz gazdagabb. Természetesen a pályákon rengeteg (néha tucatnyi) titkos hely vár a kalandorra, és igaz ez egész Roxfortra is. Az említett menüben felül, a kis kulcslyuk ikon alatt mindig látható, hogy az adott pályaszakaszon hány rejtett zug vár ránk, vagyis most még gyanúsabb lesz minden tükör, szobor, páncél, ládikó, ajtó, falpanel, vagy akár egy kis lyuk a falon... Ezen helyek felkutatása

J.K. ROWLING

Joanne Rowling 1965. július 31-én, Walesben született, franciát és klasszika-filológiát tanult az egyetemen. Franciaországban élt három évig, majd Portugáliába ment tanítani, ahol összeházasodott egy ottani televíziós-sal. Kislányuk született, de elváltak, és Rowling visszaköltözött hazájába. Nem volt épp rózsás helyzetben gyerekét egyedül nevelő, munkanélküli anyaként. Igazi szenvedélye az írás volt, két novellája az asztalfiók mélyén pihent. Egy vonatúton, Manchesterből Londonba tartva pattant ki a fejéből az egész Harry Potter sztori, és mire a King Cross pályaudvaron leszállt, a fejében már összeállt a Roxfort és a fő karakterek. Az első könyvet lakhelye, Edinburgh egy kávézójában írta meg öt év alatt (bár eközben a többi hat rész összefüggő elemeit is papírra vetette). A kiadók sorra utasították el, mígnem a Bloomsbury megvette a regényt. A többi már ismerős: siker, pénz, csillogás...

még fontosabb, mint eddig, ugyanis nem egy, de háromféle varázslókártya-kollekciót is összeállíthatunk – összesen 101 lap vár ránk: 50 bronz (tizenként egy újabb „életerővillámot" kapunk), 40 ezüst (minden tizedik egy ezüstkulcsot ér, ha mind a négy megvan, kinyílik egy ajtó a második) és 11 arany. És épp úgy, mint eddig, a hiányzó kártyákat most is társainktól vehetjük meg, a kitűnő valutának számító Bogoly Berti féle Mindenízű Drazséért cserébe. Ám mivel időközben tízszeresére nőttek az árak, jóval több cukorkára lesz szükségünk – így a regénytől eltérően most hetente lesz Házpont Ceremónia, a szokásos csokibékák mellett a pályákon elszórt üstökben saját magunk által kotyvasztott gyógyfőzet is segíti regenerálódásunkat – ennek alapanyagát vagy a kalandozás során gyűjtjük össze, vagy szintén társainktól vásároljuk meg. Erősen javaslom, hogy mielőtt belépünk a Kamrába, töltsük fel a készletünket, mivel húzós a zárómeccs… (A kígyó legyőzéséhez a varázslópárbajban tanultakra lesz szükségünk, tehát nem kardozni kell, ennyit megsúgok.)

A játék stílusáról még nem ejtettem szót, de elég nehéz bezsúfolni bárhová is. Az első rész kaland-, ez akciójátékként szerepel a hivatalos papírokon. Az igazság a kettő között félúton van – amolyan Lara Croft, fegyver helyett varázspálcával, szóval sok ugrálás, puzzlehegyek, itt-ott némi kalandelemmel. Nehézségi-szint-állítás nincs a játékban, de ezúttal az előző részhez képest valamivel jobban sikerült kiegyensúlyozni a játékmenetet, úgyhogy nem nevezhető nagyon nehéznek a végignyomás – az egyetlen nagy kihívás tulajdonképpen a titkos helyek megtalálása és a 101 kártya összekaparása, akit ezek nem érdekelnek, egy hosszú nap alatt végigtolja, különben kitart pár napig a játék.

Harry Potter és az EA Games második osztályba lépett - de még van mit tanulniuk...

és ha a Griffendél az első, mehetünk egy bónuszpályára, ahol annyi drazsét szedhetünk össze, amennyit tudunk adott idő alatt (annyi másodperc, amennyivel a második helyezett előtt vezetünk). A pontok állását szintén a menüben ellenőrizhetjük (címerikon), érdemes tehát a ceremónia előtt felturbózni a sajátunkat, például egy-egy bűbáj-próbatétel újrafutásával. A drazsék egyébként nemcsak a kártyák megvásárlásához kellenek, mivel immár

Harry és orosz kópiája a végső leszámolás küszöbén

Számomra elég megdöbbentő volt, hogy mennyi ziccert kihagytak a fejlesztők. Ha nem egy jó nevű cégről lenne szó, akkor még elnézném valahogy, jobb híján a tapasztalatlanság számlájára írva az egészet, de így erősen kapkodás-, és/vagy profitszagú a dolog. Hiányzik az előző játékban a főmenüből elérhető kviddicsmeccs, azaz most csak a főjáték keretén belül vadászhatjuk a cikeszt, hat menetben. Ugyanez vonatkozik a nem túl nehéz, de jópofa varázslópárbajra is. Ha hozzáveszem, hogy ezekből akár többjátékos mókát is ki lehetett volna hozni (ráadásul pont egy erre kihegyezett motor a játék szíve), akkor elég csempén áll az ember szája, főleg ugye a sokat emlegetett újrajátszási értékre gondolva.

Az előbbi bekezdés már a zárszóm része volt. Az EA Games újabb játéka határozott előrelépést mutat az előző részhez képest, kár a fent említett kihagyott dolgokért – olyan az egész, mint Bogoly Berti Mindenízű Drazséja: van benne sok finomság, de van pár keserű, néha lenyelhetetlen darab is. Az biztos, hogy főleg a rajongókat, a könyv és a film kedvelőit fogja jobban lekötni, köszönhetően a felismerhető helyszíneknek, karaktereknek, az ismerős sztorinak. Remélem, jövőre a fejlesztők kiválogatják a dobozból a rossz mellékízt adó cukorkákat – elvégre van rá egy évük…

]{redenc

(lapzárta után érkezett a hír, miszerint a játékhoz máris elkészült és az internetről ingyen letölthető a program magyarítása)

A FILM

A Mátrixon megerősödött Warner Bros. idejekorán lecsapott a jogokra, és több rendezőt felkértek a megfilmesítésre (köztük Spielberget is), míg végül Chris Colombusra esett a választás. A kitűnő rendező értő módon nyúlt a regényhez (említtessék meg a forgatókönyvíró neve: Steven Kloves), főleg angol színészekre bízva a feladatot (a nyelv ismerőinek melegen ajánlom az eredeti hangos verzió megtekintését: gyönyörű, tiszta angolt hallhatunk!).
Sajnos idén október 25-én elhunyt Richard Harris, azaz Dumbledore professzor, a szerep átvételére szóba került Ian McKellen (LoTR – Gandalf) és Cristopher Lee neve is. Colombus bejelentette, hogy feláll a rendezői székből, mivel többet akar foglalkozni családjával: a 3. rész rendezője így a mexikói Alfonso Cuarón lesz (Little Angel, Great Expectations, And Your Mother Too). Az is elterjedt, miszerint a Warner fontolgatja, hogy a negyedik részre lecseréli a gyerek főszereplőket, mivel a színészek túl idősek lesznek – ehhez valószínűleg azért a rajongóknak is lesz egy-két szava…

MINIMUM CONFIG: PII 350, 64/128 MB RAM, 16MB videokártya, 600 MB HDD, DX8.0
JAVASLAT: PIII 500, 256 MB RAM, 3D-s hangkártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Zanzarah	Darkened Skye
Nincs	Nincs	PC.Games - 2002/08 - 96%	PC.Games - 2002/03 - 79%

- \+ Zene és hangok
- \+ Ötletes pályák
- \+ Hangulat
- − Egyszer használatos
- − Négy éves motor

86%

UBI SOFT
BETHESDA SOFTWORKS
WWW.ELDERSCROLLS.COM
3.990 FT

MORROWIND: TRIBUNAL

Megérkezett a méltán legendássá vált Elder Scrolls harmadik részének várva várt első küldetéslemeze – reméljük, nem az utolsó!

Hé haver a jelmezbál csak holnap lesz...

Nem hinném, hogy volna olyan valaki CRPG-s körökben, aki akár csak egy pillanatra is, de ne találkozott volna az Elder Scrolls III: Morrowind című játékkal. Az öreg motorosok pedig biztosan emlékeznek az előző részek okozta örömteli órákra is. Rengeteg külföldi és belföldi lap az év játékaként emlegette a Morrowindet, és ennek nyilvánvaló okai voltak – hisz a Morrowind valóban az év játéka, legalábbis ha az RPG-s stílust nézzük. A hihetetlenül gyönyörű grafika (legalábbis egy olyan videókártyán, ami tudja a pixel shadinget), a szinte végtelen szabadság, a rengeteg küldetés mind-mind olyan tényező, amellyel be tudta lopni magát az ember szívébe a játék. Emlékszem, számomra kicsit olyan érzés volt játszani vele, mintha a monitoron elevenedett volna meg egy papírral és kockákkal történő fantasy szerepjáték (persze annak azért egészen más a hangulata).

Most, alig hat hónap elteltével pedig eljött a pillanat, hogy kézbe vegyük az első hivatalos küldetéslemezt, Tribunal alcímmel. Persze ne igyunk előre a medve bőrére, mert ha nincs már egy „előrehaladott" karakterünk (legalábbis olyan, akivel elég sok küldetést megcsináltunk), akkor nem sokat fogunk látni a küldetéslemez előnyeiből. Tehát csak az örülhet, akinek van egy ilyen mentett állása a Morrowindhez, hisz ő hamarabb fogja megtapasztalni az új helyszíneket. Ebből adódik, hogy a küldetéslemezhez szükségünk van az alapjátékra, sőt az eredeti Morrowind cd-vel fut továbbra is a program, a Tribunal (a maga 320 megájával) csak rátelepül a Morrowindre.

Valahol ott kapcsolódik be a küldetéslemez a történetbe, amikor el akarnak tenni láb alól, miközben Morrowind földjét tapodjuk serényen. Ha szerencsénk van, és a küzdelemből mi kerülünk ki győztesen, akkor a talált nyomok elvezetnek minket egy (vagy inkább: „az") új városba. Ekkor kapcsolódunk be a Tribunal fő küldetésébe, vagyis hogy kideríts-ük, ki akart megöletni minket és miért. Maga a város, Mournhold (beszédes név, fordítása kb. „Gyászvár" –szerk.) pedig ismét hatalmi vitába is, amely a királyi erők és a templomosok között szítja az ellentéteket. A szóbeszéd szerint az előző királyt meggyilkolták – és ki volna megfelelőbb gyanúsított, mint maga a mostani király? Persze a szálak összefonódnak, hisz kiderül, ugyanaz akart megölni minket, mint aki a volt királlyal is végzett. Akkor most már érthető, hogy miért a Tribunal (bíróság) alcímet viseli a küldetéslemez. Almalexiának szentelt templomokkal bővült ki két már meglévő város, Vivec és Sotha Sil (a harmadik Mournholdban található). Tehát azoknak is lesz újdonság, akik még nem jutottak el a fővárosba.

Az egyik igen kellemes újítása, vagy inkább javítása a Tribunalnak, hogy ezentúl tudunk jegyze-

Valódi küldetéslemez vagy csak egy rövid kiruccanás a Tribunal?

egy, a többitől eléggé különböző és igencsak ingerdús környezet, ugyanazzal a kidolgozottsággal, mint az alapjátékban lévők. Mournhold hatalmas és gyönyörű, s egy igen kiterjedt csatornailletve katakombarendszer húzódik alatta. Mournhold valójában Morrowind fővárosa, ahol az istennő, Almalexia is él. Ráadásul közben belecsöppenünk egy

telni a térképre, ami igen hasznos dolog, s eddig nagyon hiányzott. A másik javítás, hogy ha egy régebbi mentett állást töltünk be, akkor a küldetéseket rendszerezi a program, így könnyebben el tudunk igazodni köztük. Ez a folyamat több percig is eltarthat (hallottam olyanról, hogy P4 2 GHz-es gépen tíz perc volt) - attól függően mennyi küldeté-

INTERNET ÉS KÜLDETÉSLEMEZ

Az egyetlen probléma a kiegészítő lemezzel, hogy nagy része a netről ingyenesen letölthető. Például a templom, ahol a ritka tárgyakat tudjuk eladni (és amit egy szorgos felhasználó készített), szintén megtalálható a hálón. A Bethesda tulajdonképpen csak összeszedte ezeket az ingyenes plugineket, egységes egésszé formálta őket, majd felkínálta tálcán – 30 dolláros áron – a nagyérdeműnek.

NETIMMERSE ENGINE

A Tribunal azzal a NetImmerse nevű engine-nel lett készítve, amelyet a Dark Age of Camelot és a Freedom Force is használ. A játékot látva lehet elképzelésünk, mire is képes ez az engine. C++ alapú, objektumorientált motor, amit a cégek készen megvehetnek – megfelelő ellenjuttatásért cserébe. Számos hasznos funkcióval rendelkezik, képes például alkalmazni a 3D Studio Max pluginjeit.

sünk volt a naplóban -, de megéri kivárni. Ezek mellett természetesen számtalan tárggyal: fegyverekkel, páncélokkal, alkímiai eszközökkel is bővült a játék, pedig hát idáig sem volt kevés.

Mint már említettem, a grafika ugyanolyan gyönyörű és magával ragadó maradt, mint eddig volt. Mournhold városa pedig egyszerűen pompás. A növény- és állatvilág olyan élethűen van megalkotva, hogy vizuális megnyugvást nyújt játék közben. Például: a nappalok és éjszakák váltakozása, a virágzó fák a tövüknél növő gombákkal – ilyen, és ezekhez hasonló részletek teszik „élővé" ezt a világot. A karakter-kidolgozások tovább finomultak, és az új fegyver-effektek is szemet gyönyörködtetőek (várjunk csak, amíg meglátjuk, ahogy a lángok nyaldossák egy kard pengéjét). Az egyetlen probléma, hogy az élvezetes játékhoz már tényleg bivalyerős gép kell.

A Morrowindet általában azért unta meg az ember, mert hihetetlen távolságokat kellett megtenni (nem egyszer gyalogosan), ami egy kezdő karakternél - aki a csigával vetekedő gyorsasággal képes menni – igen sok időt vett igénybe. Szerencsére a Tribunal főleg erre az egy városra és ennek szűkebb környékére koncentrál. Persze, mellékküldetések ugyanúgy vannak – ezek állandó mozgásban tartanak minket, de nem kell a világ három különböző sarkára elmennünk, hogy a megoldásra leljünk. A fő küldetés pedig levezet minket a város alatt húzódó sejtelmes és félelmetes csatornába, katakombába. Itt aztán találkozunk új szörnyekkel: goblinokkal, robotokkal, valamint „összetákolt" lényekkel (mint az Alien 4-ben), akik természetesen mind-mind arra hivatottak, hogy az örök vadászmezőkre küldjenek minket. A felszínen pedig találunk végre olyan kereskedőket, akik sok pénzt tartanak maguknál, illetve eladnak számunkra drágább cuccokat is. Néhányuknak még speciális ajánlata is van, amellyel különleges páncélokhoz juthatunk. A városban van egy múzeum is, ahol a nagyon ritka tárgyakat végre el tudjuk adni, méghozzá jó pénzért. Az egyetlen probléma ezzel csak az, hogy végül már nem tudjuk mire költeni a pénzt, így az egész értelmét veszti.
Ezután béreltetünk fel zsoldosokat, és málhás állatokat, amelyekkel az összeszedett cuccokat cipeltethetjük. Így a kevésbé erős karaktereknek sem kell otthagyniuk, ha találnak egy-egy jobb páncélt vagy fegyvert. A hátránya a dolognak, hogy az ígérettel ellentétben az útkereső AI elég ramatyra sikerült: jóval többször akadnak bele tárgyakba segítőink, mint azt az ember szeretné.

Igaz, nincs szintelvárás a Tribunalban, de nem árt, ha a végső küldetésnek egy 30.-50. szintű karakterrel ugrunk neki. Aki ennél magasabbal vág neki, annak esetleg még túl könnyű is lehet a vége. Végszóként csak annyit, hogy a Bethesda 20-40 óra játékidővel hirdeti a Tribunalt, de egy gyors karakterrel akár tíz óra alatt is magunk mögött tudhatjuk az egészet. Ennek ellenére azt mondom, hogy az élmény mégis megéri. A város gyönyörű, az új páncélok és fegyverek kiszínezik a játékot, és maga a történet is elég kellemesre sikeredett.

Crowie

MORROWIND
NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha szeretnél te is beleveszni egy időre a Morrowind és a Tribunal lenyűgöző világába, írd meg nekünk a választ az alábbi három kérdésre:

1. Hanyadik része az Elder Scrolls sorozatnak a Morrowind?

2. Feltétlenül új karaktert kell indítanunk ahhoz, hogy a Tribunallal játszhassunk a Morrowind után?

3. Hogy hívják Morrowind ősi fővárosát?

A helyes megfejtést beküldők között az Automex Multimédia kisorsol három Morrowind Gold ajándékcsomagot (mely tartalmazza a Morrowindet és az új Tribunal kiegészítőt is).
A leveleket a 114. oldalon található játékszelvényekkel együtt 2003 január 15-ig várjuk, a következő címre:

PC.GAMES – Morrowind játék
1325 Bp. Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 500 Mhz, 128 MB RAM, 256 MB RAM (2000/Xp), 32 MB-os Direct3D videókártya
JAVASLAT: 2 Ghz körüli gép, 256/512 MB RAM, 64/128 MB-os GeForce 4 vagy ATI Radeon 7500-9700

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Morrowind	Neverwinter Nights
Nincs	Nincs	PC.Games - 2002/07 - 92%	PC.Games - 2002/08 - 97%

- \+ Szép és érdekes új helyek
- \+ Átdolgozott napló
- \+ Tudunk jegyzetelni a térképre
- \- A vége felé lácsit már unalmas
- \- Viszonylag rövid

90%

CENEGA
MIRAGE
WWW.ANOTHERWAR.COM
10 990 FT

ANOTHER WAR

4 CD-s CRPG a második világháború idején – igazi csemege a hánykódó stílusú kalandjátékosoknak unalmas téli estékre...

Fedezem a hátad. Gyűjtsd be a tapasztalati pontokat a két ürge után!

Akik esetleg lapozgatták múlt havi számunkat, azoknak feltűnhetett, hogy második világháborús programmal már foglalkoztunk a Grom személyében, ám míg az egy stratégiai és taktikai elemekkel megfűszerezett RPG-nek igérkezett, addig jelen esetben egy kőkeményen hagyományosnak mondott CRPG-t veszünk górcső alá – amúgy minden más stimmel...

A főhőseink – merthogy ebből 3 is van, kapásból – igen érdekes szituációba keverednek már rögtön a játék legelején: egy francia kisvárosból kiindulva kell leszámolni az egész kommunista ressimmel, helyretenni a náci birodalmat, rájönni kettejük titkos összeesküvésére, és (nem elhanyagolhatóan) élve megúszni az egész cirkuszt, miközben egy régi jó barátot is igyekszünk megmenteni. Ez a nem éppen hétköznapi keretsztori dukál a lengyel Mirage Software emberei szerint az Another War, azaz a Másik Háború című, 4 CD-s alkotás mellé.

Hogy miért lehetett 4 CD-s, illetve pontosan mi is tölti ki ezt a helyet, arról majd a megfelelő időben és helyen értekeznék, most azonban nézzük gyorsan, mik és kik azok a karakterek (szám szerint hárman), akikről fentebb szóltam. Bár azt említettem, hogy hárman is vannak, ez, kérem szépen, csak a fő karakterünkre, a játék által főhősként kezelt illetőre vonatkozik – a tolvaj, harcos, iq-harcos triászból kell kiválasztanunk a játék legelején, hogy melyik a legszimpatikusabb, illetve melyik játékmodor fekszik majd nekünk leginkább a rengeteg városon és helyszínen keresztül folyó kalandozások során. Itt kell felhívnom a figyelmet arra a nem elhanyagolandó tényre, hogy akik aktív kirándulásukat folytatják a kaland, ne adj' Isten RPG stílusirányzatban, soha nem látott interaktivitást és nonlinearitást tapasztalhatnak majd, már csak akkor is, ha más és más karakterrel vágnak neki a feladatoknak. Mert a harcos szereti az öklét használni az esze helyett, és ilyenkor bizony nem a beszélgetésekre helyeződik a hangsúly elsődlegesen, és sokszor előfordulhat, hogy párbeszédekről, mellékszálakról maradunk le – mert éppen nem a beszélgetősebb fajtájú tolvajjal, vagy intellektuel fazonnal vagyunk. Persze ez igaz ez utóbbi két szerzeményre is – lehet, hogy velük a történet egy teljesen más irányába kalandozhatunk, és egy másik aspektusból ismerhetjük majd meg ugyan azt a történést! Ezért is szép az RPG-k világa – és ez még csak a kezdet...

Természetesen, mint olyan, már a kezdésnél rágyúrhatunk picit a saját karakterfejlődésünkre, hiszen a legalább 8 fajta tulajdonságértékünk arányát növelhetjük néggyel kedvünk és belátásunk szerint. Persze nem árt csínján bánni a növekedéssel, hiszen sosem tudhatjuk majd, mire kéne használni az elkövetkezendőkben az adott fejlődési szint pontjait. Persze ajándék pontokat elszórni nem nagy ördöngösség – hiszen ami könnyen jött, könnyen megy –, de a játék során ez már komplikáltabb lesz, mert bizony a karakterünk szintlépéséhez igazítva kapunk 1, azaz egy fejleszthető tulajdonságpontot.

Nem ejtettem még szót a nem is sokára mellénk csatlakozó bajtársakról – pedig nem kevésbé elhanyagolható eleme a játéknak, mint bármi más, hiszen csapatmunka nélkül, egyedül képtelenek leszünk végigvinni a játékot. Már az első felvonástól kezdve appellálnunk kell az összedolgozásra, és arra, hogy figyelmünket megosztva nyomon kövessük és tréningezzük csapattagjaink tulajdonságait – csakúgy, mintha a miénk lenne. Velük nem csak a történet színesedik, de a megoldható feladatok száma is nő, illetve komplikálódik...

A kezelés viszonylag egyszerűen megoldható, hiszen nem lesz másra szükségünk, mint az egerentyű hasznos szolgálatára... Ezt úgy tessék érteni, hogy default állapotban a bal katt a beszélgetés/másztálás, a jobb pedig a vizsgálat, használat. Ehhez társul a billentyűzetre kiosztott pár parancs: futás, fegyver előkapása/elrakása, tulajdonságok használata, térkép. Ez utóbbi, és még pár másik parancs a funkcióbillentyűk mellett a játékban található különböző képernyőkön is kiadható. Mert hogy képernyőből is van egy pár – legfontosabb mindjárt a főhőseink stilizált vázát jelző nagytotál: itt első sorban teleaggathatjuk a kalandozásaink során megszerzett hasznos és haszontalan szerkókkal (sisak, kabát, egyéb felszerelések), melyek erősen javítják kiállásunkat és a HP, valamint sebezhetőség értékeihez rendelt számokat.

TRÉFÁS ÉS/VAGY FURCSA

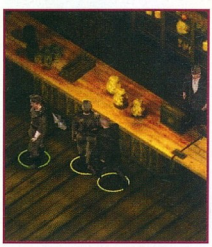
A játék címe többféleképp fordítható: a „Másik" mellett akár mondhatnánk azt is, hogy „Még Egy" – vagy épp azt, hogy „Már Megint Egy". E legutóbbi verzió mellett szól az, hogy Pawel Kalinowski (a játék egyik developere) egy online interjúban a „Miért pont ez a címe?" kérdésre úgy felelt, hogy felsorolt legalább 30 másik alkotást, aminek a címében szerepelt a „War" szó, majd hozzátette: „Ezt látván úgy gondoltuk, igazán dőreség lenne nem már megint egy HÁBORÚval előrukkolni". Vicces? Vagy nem? Mindenesetre megjegyzendő, még hozzá jól, hogy ez a hangvétel nem véletlen – mi több, úgy tűnik, a játék promóciójának része. Miért? Mert Pawel azt is elárulta, hogy a játékmenet egyik legerősebb ihletője a „Monty Python's Meaning of Life" c. eposz volt (no meg az a cél, hogy más RPG-ket parodizáljanak), ami ugye vicces a maga módján. Hogy mondandóm rövidre vágjam (kevés a hely): azok, akik vevők az ánglius tréfákra, szerintem nyugodt szívvel hozzáírhatnak értékelésünk százalékához egy kicsit (hogy mennyit, azt határozza meg a humor-preferencia egyénenként) – akik viszont nem kedvelik őket, azoknak a legtöbb forrás szerint nem ajánlott ez a Háború.

(– szerk.)

Továbbá a Diablo-ból már megszokott inventory módszer is alkalmazásra került: felvett tárgyainknak szabott méretű hátizsák áll rendelkezésére, amit a programozók előszeretettel ingerelnek, ahol csak tudnak: feleslegesebbnél feleslegesebb tárgyakat szórnak el a bátor lelkű kalandoroknak – had fájjon a szívük, ha nem tudnak magukkal cipelni egy-egy darabot... Nem szép dolog ez!

Ami első körben a fegyverekről is elmondható – hiszen nem fogunk tudni csak úgy piff-puff lőni, és leteríteni minden szembejövő német tisztet. Meg kell tanulnunk újratölteni és fegyvert javítani ahhoz, hogy tökéletes hatásfokkal kezeljük önvédelmi eszközeinket. És ahhoz jó pár EXP pont beszerzése szükségeltetik ám... Ezeket szerencsére nem csak harcokkal, hanem mellékszálak felderítésével, beszélgetésekkel, szemfüles tárgyak észrevételével is megkaphatjuk.

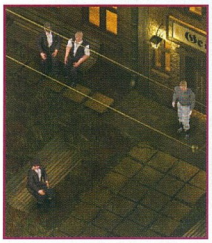
A megjelenítés nem mondható kiemelkedőnek a ma uralkodó trendekhez képest, hiszen a 800*600-as alap felbontás végig marad a játék folyamán, és ezen nem is lehet változtatni – köszönhetően talán az előre renderelt hátttereknek. A nézet amúgy izometrikus, azaz kábé 45 fokban



döntött felülről, a táj képe pedig egész hangulatos, bár 2002-ben azért egy fokkal többet várna az ember...

Hogy a 4 CD problémájára visszatérjek: a prerenderelt képekből azért akad majd néhány, és kiterjedésüket tekintve 1-2 nem is olyan kicsi (bejárható terep egy részen belül van, hogy jó 5-6 képernyőnyire sikeredik) – ezeket természetszerűleg tárolni is kell valahol. Ehhez jön a gigászi méretű beszélgetést tartalmazó file, hiszen a játék komolyan veszi ezt a témát is. Valahogy így képzeli el az ember a történetvezetést, a mellékszálakat: bárhová mész, bárkivel beszélsz, mindig lesz lehetőséged 1-2 képernyőnyi szövegen keresztül eszmét cserélni – sokszor úgy, hogy a történet egy tapodtat sem mozdult előre... De ezt tovább színesíthetik a mókás kis kérdések, beépített okosságok, kacagtató poénok. Elég, ha csak az első kávézóban rejlő zongoristával beszélgetünk.

A cikk vége felé közeledve két dologról nem esett még szó: az átvezető animációkról és a különböző zörejekről, hangokról. Az első téma egy kicsit kényesebb, hiszen bár van intro és outro is, és játék közben is el vagyunk látva be-be villanó renderelt képekkel, ezek minősége – hogy finoman mondjam – hagy némi kívánnivalót maga után. Én megértem a lengyel srácokat, nem ez az elsődleges és létfontosságú egy RPG programban, de ha már csinálunk valamit, akkor annak adjuk meg a módját... A másik pedig a hangeffektek és zenei betétek jellemzése, ami már egy fokkal jobban sikeredett az animációknál: a háttérzene folyamatosan szól; néha egész jól elkapja a fonalat a zeneszerző csapat, ám van, amikor teljesen beleszürkül az akcióba. A hangef-



fektek terén sem kell egetrengetőre számítanunk: szarvashibával ugyan nem találkoztam, de a nagy átlagnál ez a program sem tudott feljebb jutni ilyen téren. Most pedig akkor lássuk a fő értékelést, a nagy konzekvencia-levonást, és a kegyetlen százalékpont kiosztását. Mivel a játék – bár nem olyan közeli, ám mégis – hasonló cipőjű kategóriában utazik, mint a Diablo-sorozat vagy a Planescape Torment, az embernek óhatatlanul is hozzájuk kell hasonlítania. A fent nevezett két program nyilván nem véletlenül ül kategóriájának felső részében, és valószínűleg nem véletlenül próbál mindenki rájuk hasonlítani – ez, ha kivitelezésben nem is mindig sikerült az Another War-nak, a szellemiséget értékelendőnek tartom. Ha grafikailag kicsit puritán is, attól még okozhat kellemes perceket, főleg ha idebökök még pár tényt: Európa 50 helyszínén barangolhatunk számos országot érintve (Franciaország, Lengyelország, Oroszország), 30 lőfegyverrel számolhatunk, valamint rengeteg alfeladattal találkozhatunk. Összességében tehát jó közepes.

Bagó Péter

ANOTHER WAR

NYEREMÉNYJÁTÉK

Kíváncsi vagy, meg tudnak-e nevettetni az Another War angolos jellegű tréfái – vagy hogy végig tudod-e játszani a játékot? Írd meg nekünk a választ az alábbi három kérdésre:

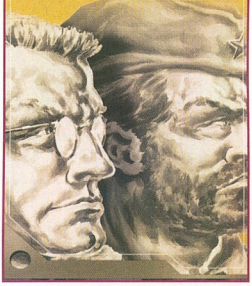
1. Összesen hány CD-s a játék?

2. Melyik világháborút dolgozza fel a történet?

3. RPG vagy akciójáték az Another War?

A helyes megfejtést beküldők között a Cenega Magyarország kisorsol három Another War nyereménycsomagot (mely a teljes játékon kívül rejt még néhány meglepetést is, de nem mondjuk meg, mit).
A leveleket a 114. oldalon található játékszelvényekkel együtt 2003 január 15-ig várjuk, a következő címre:

PC.GAMES – Another War játék
1325 Bp. Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: P II 300, 64 MB RAM, 3D-s grafikus kártya, Windows 98/ME/2000
JAVASLAT: PII 350MHZ, 64 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 16 MB RAM-MAL, 16X CD OLVASÓ

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Diablo 2	Planescape Torment
Nincs	Nincs	96%	88%

- \+ Hangulatos
- \+ Rengeteg helyszín
- \+ 3 választható karakter
- \- Gyengécske animációk
- \- Ódivatú grafika

76%

DREAMCATCHER
GALILÉA
WWW.GALILÉA.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

PHARAOH'S CURSE:
THE CAMERON FILES II.

Azt hiszed, tudod, mire számíthatsz a "múmia", az "átok" és az "akta" szavak hallatán? Igazad van.

Itt árulják az XXL-es kontaktlencsét?!

AZ ELŐZŐ RÉSZRŐL:

Alan Parker Cameron Chicagóban működik, mint magánnyomozó – mégis a skót tél kellős közepén köt ki, miután meghívást kap Lord Alistair MacFarleytől, akinek (ismerős mozzanat?) Cameron érkeztekor már rég nyoma veszett. A nyomozó kézbe veszi az ügyet, melyet tradicionális, sőt, mára tán kissé elcsépelt skót népi motívumok – kísértetek, Nessie, stb. – díszítenek, és hamarosan ráébred: saját vérvonala, felmenői is szerepet játszanak a rejtélyekben…
Ez, a „Loch Ness" volt a Galiléa első kalandjátéka: korábban alapvetően gyerek-orientált „edutainment" jellegű szoftvereket fejlesztettek – és ez még a második játékukon, jelen írásunk tárgyán, a „Pharaoh's Curse"-ön is érződik. Sajnos.

Ismerős a cím, az alapötlet? Mi történik, ha szentségtörők zavarják meg az egyiptomi holtak nyugalmát? Hát, valóban lerágott csont a történet – de itt az újszerűség nem alapkövetelmény. A lényeg a félelem, amit az emberiség nagy része szeret időről időre átélni, és egy klisévé degradálódott történetet is be lehet mutatni úgy, hogy a frászt hozza az emberre. Ezt próbálják meg a Galiléa fejlesztői is – közepes eredménnyel.

Alan Cameron magándetektív nem először tűnik fel képernyőnkön – de még mindig nem szép szegény (és a többiek sem azok). Persze itt nem arról van szó, hogy ki csúnya és ki nem: egyszerűen gyengén vannak pixelekbe öntve a szereplők – gyurmafigurások, és ez egy rémtörténet esetén határozott hiba. Embereket egyébként ritkán látunk: főleg az átvezető videókban bukkannak fel – de mindenhol egyformán esetlenek (ld. a mellékelt screenshotokat).
Sajnos nem csak ez a gond a grafikával. Például: elég egy kicsit mozognia bárminek ahhoz, hogy a 360 fokos körbetekintésre lehetőséget adó „point and click" elvű program képernyőkezelése szaggatni kezdjen. Miért? Talán mert külön-külön renderelt állóképek vannak felfeszítve a gömbhorizontra minden lehetséges tartózkodási pontunknál (amit a nyomozó szemein keresztül látunk), és ha valami mozog, a játék az egész képet cserélgeti. (Mi más magyarázná, ha akad a scroll egy olyan gépen, amin simán fut a Quake 3?) Az állóképek egyébiránt jobbak, mint az emberek – haladó, de nem kiemelkedő 3d mind: jó alakzatok, műanyagos textúrák, közepes fényhatások.
Az inventory jó, egyszerű. Az egérmutató szintén. Igaz, nem mindig jelezte ki, ha valamilyen dologgal kezdhettem valamit – a „végigklikkelem a látómező minden érdekesebb elemét, hátha" viszont elég idegőrlő módszer...
A zenét illetően nincs kifogásom. Nem tolakodó (nem vonja el a figyelmet a játékról) és kellően hangulatos: ha kell, nyomasztó, ha kell, hétköznapi – kár, hogy a többi „részleg" nem hozza ugyanezt a színvonalat.

Cameron második aktája nem szerves folytatása az elsőnek. Utalás akad ugyan a korábbi kalandra, de nem sok – annyit érdemes megemlíteni, hogy az előző rész főszereplőnője, Moira az, aki ezúttal Egyiptomban dolgozik. Egy ásatáson figyel fel arra, hogy ismeretlenek követik (micsoda meglepő fordulat). Így kerül Cameronunk az 1930-as években elhelyezett képbe: a lány ennek a Marlowe-ba oltott és akciómentessé erjesztett Indy Jones-nak a segítségét kéri, miért titokzatosan eltűnik. Innét aztán egy középnehéz, elágazásmentes történet vezet minket keresztül kairói szállodánkon, egy múzeumon, egy hajón, egy szigeten, némi sivatagon, és, végül egy temetkezési helyen.
A következőkre számíthatunk: kevés és meglehetősen sztereotíp humán interakcióra és számos ponyva-, ill. horror-klisére (mint pl. náci tudósok). Akad ugyan néhány újszerű vonás a múmiás háttértörténetben – de csak „szerű", mert aki játszott már a White Wolf „Mummy" c. nem-számítógépes szerepjátékával, ismerősnek fogja találni Apophis, a sötét istenség azon törekvését, hogy felborítsa Maat egyensúlyát... Őket persze megtaláljuk az enciklopédiákban is (érdemes utánaolvasni, komolyan), de a múmiákkal való ilyetén összeboronálásuk, no meg az, hogy a Galiléa tagjai közt jócskán akad „pen&paper" szerepjátékos, bizony merész feltételezésekre ad lehetőséget.

Végszó? A játék, dacára minden kifogásomnak, nem rossz. Azt hiszem, lesz, aki kifejezetten jónak tartja majd ezt a Cameron-aktát: csak annyi kell, hogy megfelelő ember kezébe kerüljön. A műfaj lelkes hívei biztosan élvezni fogják – bár valószínűleg a nagyobbacska gyerekeknek nyújtja majd a legtöbbet: azoknak, akik nem ismerik még a múmiás téma ezer variációját, és eleddig kevés kalandjátékot játszottak.

WhoIsNot

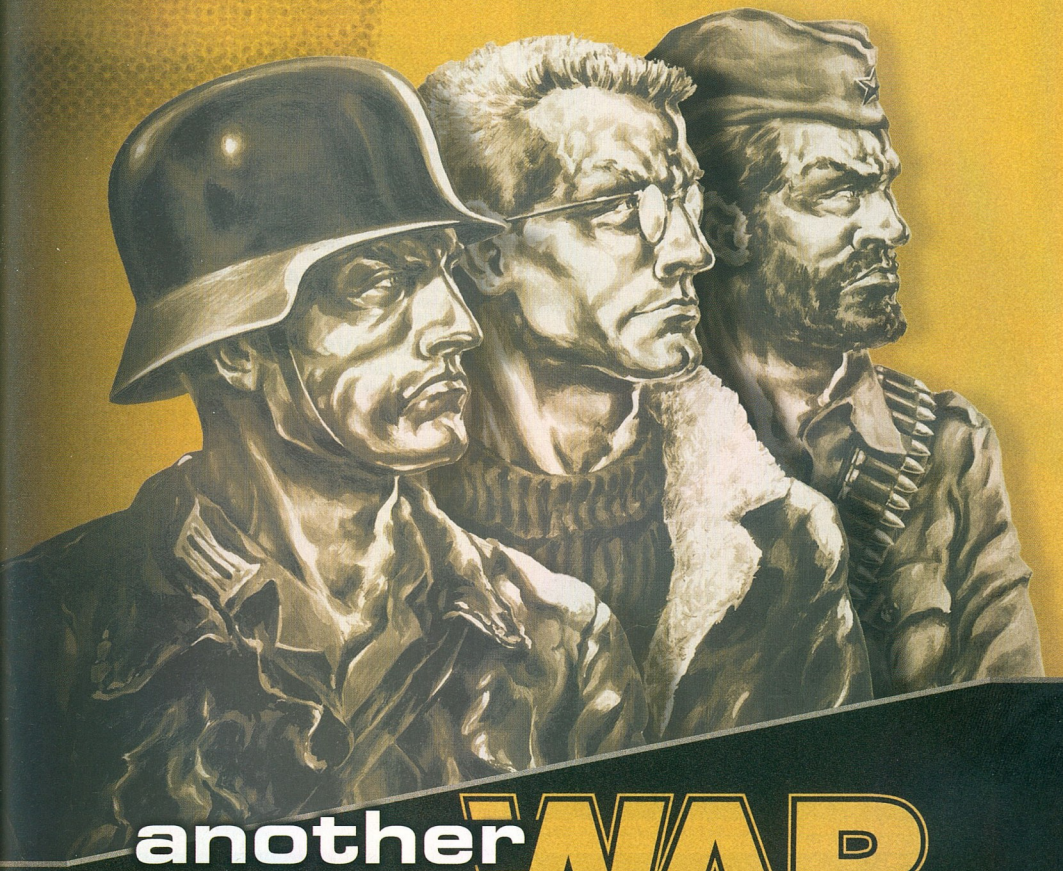
MINIMUM CONFIG: PII 166 MHz, 16Mb RAM, 4 x CD-ROM Drive, 3D grafikus kártya
JAVASLAT: PII 200 MHz, 32Mb RAM, 4 x CD-ROM Drive, 3D grafikus kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Myst III: Exile	Atlantis III: The New World
Nincs	LAN/INTERNET	76 %	PC.GAMES - 2002/03 - 84 %

- \+ Hangulatos zenék
- \+ Egyszerű kezelés
- \- Sablonos történet
- \- Közepes grafika
- \- Csapongó hangulat

72%

Felejts el minden korábbi RPG-t, és ismerd meg a II. Világháborút egy merőben új szemszögből!



another WAR

CENEGA
www.cenega.com

mortyr 2093-1944

INTERACTIVE MIRAGE

72 **NBA LIVE 2003**
Mint mindig, most is az NBA érkezett meg legkésőbb az EA Sports sorozatában, de szerencsére csalódnunk ezúttal sem kellett benne

SZIM/SPORT

Nem panaszkodhatunk anyaghiányra ebben a hónapban sem. A négy hullámban érkezett autós-játék dömping mellett két EA Sports csillag, a kosárlabda és a golf kategóriában jeleskedő NBA és Tiger Woods tölti meg oldalainkat. A hónap csalódása a magyar érdekeltségű Street Legal lett, míg a kategória legjobbjának egy szintén autós játék, a Microsoft-os Rallisport Challenge bizonyult.

TARTALOM

69 | MERCEDES BENZ WORLD RACING
Az elsősorban a Need for Speed rajongóinak készülő Mercis játék grafikája megdobogtatta szívünket.

70 | ECHELON: WIND WARRIORS
Az orosz fejlesztésű Echelon kiegészítője kellemes csalódásként ért bennünket.

71 | THE ULTIMATE BILLIARDS
Egy hangulattalan billiárd-játék, mely szürkeségét rengeteg játékstílussal próbálja meg kompenzálni.

72 | NBA LIVE 2003
Az EA "szenthároméságának" sereghajtójaként érkező NBA hozza a vele szemben támasztott elvárásokat.

74 | NASCAR THUNDER 2003
Az egyelőre csak a tengerentúlon kapható játék most még ajánlható lenne, ám hamarosan érkezik a Sierra-féle rivális, mely várhatólag elmossa majd az EA próbálkozását.

75 | TOTAL IMMERSION RACING
Egy meglepően jól sikerült túraautó szimulátor, kimagasló mesterséges intelligenciával.

76 | RALLISPORT CHALLENGE
A Microsoft ralliszimulátora jött, látott és győzött - kár, hogy igazi megmérettetésére a Colin McRae 3 hiányában nem kerülhetett sor.

77 | STREET LEGAL
A régen várt magyar Street Rod, mely a hónap egyik legnagyobb csalódásának bizonyult.

78 | TIGER WOODS PGA TOUR 2003
A Microsoftos Links és az EA-s PGA golf sorozat párharcából talán most a Tiger Woods 2003 jött ki egy picit jobban.

ELŐREJELZÉS

Echelon: Wind Warriors	2002/12	Buka Entertainment
Motor Trend's Lotus Challenge	2002/12	Xicat Interactive
Championship Manager 4	2003/02	EIDOS Interactive
IL-2: The Forgotten Battles	2003/02	Ubi Soft
Nascar Racing 2003	2003/02	Vivendi
TOCA Race Driver	2003/02	Codemasters
FreeLancer	2003/03	Microsoft
Jane's Civilian Flight Sim	2003/03	Xicat Interactive
Lock On: Modern Air Combat	2003/03	Ubi Soft
Mercedes-Benz World Racing	2003/03	TDK Mediactive

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2003	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts
4. NBA Live 2003	Electronic Arts
5. RalliSport Challenge	Microsoft
6. MS Train Simulator	Microsoft
7. Tiger Woods 2003	Electronic Arts
8. Grand Prix 3	Infogrames
9. Total Club Manager 2003	Electronic Arts
10. Colin McRae Rally 2	Codemasters

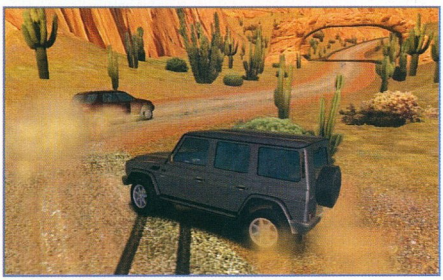
MERCEDES BENZ WORLD RACING

A Porschéket már jól ismerjük – hála a Need For Speed-sorozatnak –, gondolták a fejlesztők, így egy újabb neves autógyártó armadáját ismerhetjük meg a Mercedes Benz World Racing személyében. Kérdés, hogy a Mercedes jobb-e, mint a Porsche?

A Mercedes Benz sem épp az az autótípus, melyről felvilágosítás gyanánt némi információval kéne ellátni a közönséget, hisz a legismertebb autómárkák közé sorolható. Nem csoda, hisz több mint 100 éve ontja magából a szebbnél szebb autócsodákat, a vastagabb pénztárcájú vásárlók legnagyobb örömére... A Mercedes Benz World Racing tehát nem más, mint hatalmas tisztelgés a fényes autómárka előtt, a jubileumi születésnap örömére.

A program szinte az összes létező Mercedes Benz négykerekűt tálalja a játékosok számára, hisz összesen 110 (!!!) autó közül választhatunk. Teljes a skála, hisz a Mercedes Benz A-tól egészen az S osztályig nyúzhatjuk a verseny-, luxus-, vagy akár a prototípus-modelleket is. A száguldással azonban vigyázni kell, hisz a három ágas autócsodák igen törékenyek, így az egyes koccanások után jól látható sebeket visel majd a merdzsónk.

A Mercedes Benz World Racingben a Mercedes filing nem éppen a hazai gengszterstílust jelenti, ezért a „nyolckeres" cirkálás helyett csodaszép tájakon hajthatjuk meg a gépeket. Összesen 6 különböző helyszínen (Nevada, Japán, Mexikó, Ausztrália, Alpok város + a tesztpálya), 120 (egyenként 50 km hosszú!) normál és off-road pályán tehetjük próbára vezetőképességünket. Ez talán szó szerint is érthető, hisz az arcade stílus mellett lehetőségünk van szimuláció módban is játszani! Az autók élethű mechanikai jellemzőiért – a Mercedes Benz által meghatározott – 150 valós paraméter a felelős, így vélhetőleg könnyedén észrevesszük majd a különbséget a McLaren F1 és a rénszarvasteszt győztese, a híres „A" osztály között.



A program grafikájával vélhetőleg sok gond nem lehet, amit a valósághű fény- és időjárási effektek csak tovább emelnek. Aki már megunta a tét nélküli száguldozást, annak ajánlható a „küldetés" mód, ahol a sikeres feladatok megoldása után új autókat és pályákat kaphatunk. Ebben az üzemmódban közel 10 óra tiszta játék vár a versenyzőre, így vélhetőleg csak ez után vetemedik a hálózati játékra.

A képeket elnézve várhatóan főleg a Need For Speed rajongók szívét rabolja majd el a Mercedes Benz World Racing, amire a Hot Pursuit 2 kedvezőtlen fogadtatása után bizony minden esélye meg is van. Szinte mindenben többet tud, mint a konkurencia, egyedül a program grafikája terén lehet némi lemaradása a Need For Speed-del szemben... Az arcade stílust kedvelők tehát mindenképp számításba vehetik a Mercedes Benz Wolrd Racinget, azonban a szimulátort kedvelőknek a leírtak alapján sem biztos, hogy ajánlott a játék. Mindenesetre az előzetes alapján egyértelműen kiderült: a Mercedes jobb, mint a Porsche!

ePtOn

MERCEDES-LEGENDA

Az autó feltalálása után pár évvel, 1901. március 22-én szállította ki a Daimler Motor Társaság az első Mercedes 35 PS járművét. Ezt a napot azonban Daimler már nem érte meg, mivel 1900 márciusában, 65 éves korában elhunyt. Az első autó legördülése óta napjainkig Mercedes és

Mercedes Benz márkanéven több mint 20 millió autó került le a gyártósorról, amiből még ma is közel 10 millió fut a világ útjain. Az 1926 utáni Daimler-Benz szövetségnek köszönhetően a típusok kódszáma is megváltozott. A W06 volt az elindítója a Mercedes sportlegendájának, mely S modell, míg később SSKL néven tündökölt a húszas-harmincas évek hegyi versenyein. Az R198/W198 volt az első sorozatgyártásban készülő sirályszárnyas sportkocsija. A rengeteg sportlegenda mellett az „ezüst nyilakról" sem szabad megfeledkeznünk, melyeknek a Forma 1-ben a McLaren Mercedes autók próbálnak méltó emléket állítani.

BUKA ENTERTAINMENT
MADIA
WWW.BUKA.COM/GAME/GAME_8.HTM
AZ ÁR NEM ISMERT

LEÍRÁS / SZIMULÁTOR/SPORT

ECHELON: WIND WARRIORS

Itt a bázis, ismétlem, itt a bázis... a terep teljesen tiszta, de azért tartsátok nyitva a szemeteket... Figyelem: idegen bombázók légi kísérettel 3 óránál! Figyelem: ez nem gyakorlat! Ismétlem: ez nem gyakorlat! Ez az Echelon: Wind Warriors...

A Buka mindig is szeretett olyan játékokat felkarolni, melyek sztorijuk vagy cselekményük alapján némileg különböznek az addig megjelent alkotásoktól. No: az Echelon: Wind Warriors nem ilyen játék... Igaz, ezért leginkább az első rész hibáztatható, hiszen már annak megismerésekor is álmosan pislogtunk a sztori hallatán. A most megjelenő második rész szintén nem mély gondolatok és elvont alternatívák kavalkádjából táplálkozik: ezúttal az elit légvédelmi erők egyik legrutinosabb és legjobb pilótáját alakítjuk. Természetesen jócskán benne járunk a 2300-as években, és egy idegen fajnak hirtelen kedve támad lecsapni planétánkra, hogy jól megszerezze a nálunk található titkos fegyvert. A bevezető képsorok sem sokkal izgalmasabbak és ötletesebbek az előbb vázolt cselekménynél, de a kivitelezésére egy szavunk sem lehet.

A menürendszer viszont már csalódást okozott, mivel a hangulati elemek legkisebb részletét is gondosan elkerülő hideg feliratokból áll, grafikai elemei pedig szintén a gáz-kategóriát célozzák meg leginkább. Pozitívuma viszont a könnyű áttekinthetőség, a rendelkezésünkre álló 40 különböző küldetést hamar elérhetjük. Természetesen a tűzharcok előtt érdemes az options menüben behangolni kedvenc joy-unkat, mivel nagyon sokat fog számítani a gyors manőverező és reagálókészség. A küldetések mindenképpen dicsérendők: szép fokozatosan kezdenek el egyre nehezebbé válni, ugyanakkor nagyon jó iramban lehet haladni a teljesítésükkel. Az első feladatokat még a légi harcokban teljesen járatlan pilótajelöltek is könnyedén végrehajtják majd, s persze az is megtalálja számítását, aki „egyedül a világ ellen" üzemmódokban szokott gyakorolni.

A grafika nagyon szép lett, bár az első rész is állta a sarat rendesen. Most továbbfejlesztett effektusok segítenek még ragyogóbbnak látni a tükröződő vízfelületeket, a vakító napfényeket, a felkavarodó porokat, a keletkező füstfelhőket, - igaz, ez a megállapítás csak a legnagyobb felbontásokban érvényes. Maga a környezet is sokat változott: ezúttal már több mint 250 (!) féle jármű szerepel égen és földön, melyek mind-mind élik a maguk kis életét, állandóan jönnek-mennek tőlünk függetlenül. Természetesen nekünk is van némi hatáskörünk: kísérőink mindig velünk vannak, de a harcok alatt kérhetünk légi és földi támogatást, a wingmanjeinknek pedig többféle parancs közül osztogathatunk. Tovább növeli a játék élvezetét az a tény is, hogy egy hatalmas terep áll rendelkezésünkre, melynek teljes átrepüléséhez több mint 7 valódi óra szükségeltetik! A zene és a hangok inkább az átlagos kategóriába tartoznak, de a játék hangulatán semmit sem rontanak. Az irányítás tekintetében már melegen ajánlottam mindenkinek a saját, kedvenc joystick-ját, persze szükséghelyzetben az egér-billentyű kombináció is járható út, de nem árt előtte saját ízlésünkre átkonfigurálni a parancsgombokat.

A játék legnagyobb hibája talán az, hogy egyszeri lövöldözés után nincs semmi inspiráló erő az újrajátszáshoz és már csak a multiplayer játékmód nyújthat szórakozást. Persze egyszer azért jó móka...

Doki

MINIMUM CONFIG: PII 400 MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, 16 MB-os DIRECT 3D videokártya
JAVASLAT: PIII 600 MHz, 256 MB RAM, 600 MB HDD, 32 MB-os DIRECT 3D videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Wing Commander Prophecy	Privateer 2
Nincs	LAN/INTERNET	89%	88 %

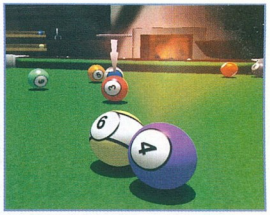
- \+ Egyensúly a küldetések között
- \+ Nagy felbontásnál szép grafika
- \+ Multiplayer
- \- Hangulat
- \- Egy idő után monoton

82%

BUKA ENTERTAINMENT
SHARK
WWW.BUKA.COM/GAME/GAME_209.HTM
AZ ÁR NEM ISMERT

THE ULTIMATE BILLIARDS

Hol vannak már azok a régi szép idők, amikor a Buka Entertainment feliratot és a hozzá tartozó kis idétlen piros figurát jól megmosolyogtuk a Hard Truck játék intrója előtt? Ma már nem mosolygunk rajtuk annyira, sokkal inkább azt várjuk, hogy milyen újabb játékkal lepnek meg bennünket a kelet mágusai!



A közönség majd eldönti, melyikünk eshet vissza a lyukba...

Igaz, legújabb alkotásuk csak kevés, de annál elvakultabb játékost hoz majd lázba, révén, hogy védőszárnyuk alatt az orosz Shark csapata egy biliárdszimulátorral jelent meg. Bár szerte az országban számtalan lehetőség adódik a színes golyók professzionális terelgetésére, mégis mintha mostanában alábbhagyott volna az érdeklődés iránta. Szerencsére a játékban nem kell sem körtelefon a haveroknak, sem külön asztalfoglalás, elég az installáláshoz kedvet éreznünk, és máris mehet a szórakozás. Igaz, ez a szórakozás nem az intró többszöri végignézésével kezdődik, mivel a készítők megspórolták a bevezető képsorokkal kapcsolatos valamennyi teendőt, beleértve annak elkészítését is. A menü látványa a jó öreg 90-es évek első felét juttatja eszünkbe, ami szintén nem javít az első benyomások összhangján.

Ez persze nem tévesszen meg senkit, mert a kitartó lelkesedés végül megnyitja előttünk a játék szépségeit és erősségeit is. Saját profilt kreálva, vagy akár anélkül, „vendégként" is beléphetünk a klubba, ahol több mint 25 féle biliárd játékot választhatunk, de akad karambol és snooker is a kínálatban, nem is beszélve a különböző orosz verziókról. Minden egyes játékban lekérhetjük az aktuális szabályokat és az irányítást, így kisebb olvasás után szép lassan képbe kerülhetünk, hogy mire is játsszák az adott partit. Ha saját névvel játszunk, akkor a játék végén pontoznak bennünket, és e szerint változik rangsorolásunk a listában az előre megadott nevek között. Természetesen közülük bárkit kihívhatunk ellenfélnek, így célszerű az elején a leggyengébb ellen megmutatni tudásunkat, ráadásul ezelőtt még némi gyakorlás sem árt a szabad játékmódban.

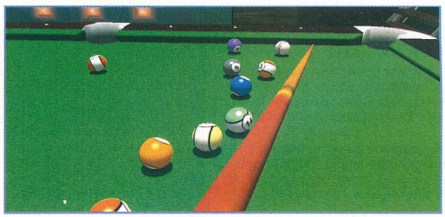
Ha pedig még alaposabb munkát szeretnénk végezni, akkor időrendben először a játék zenéjét kapcsoljuk ki, amely egyrészt könnyen felejthető alkotás, másrészt kis idő után már idegesítő is lesz a koncentrálás közben. A grafikát pedig célszerű élből a legfullosabb állásba helyezni, tekintve, hogy gépigény tekintetében még az unatkozó titkárnők előtt brummogó lomha masinák is teljesen kompatibilisek a játékkal. Sajnos az alacsony gépigény ellentételezéseként a körítés finoman szólva is lazára sikeredett. A menü egyszerűségét már említettem, de maga a játék sem káprázik el részletességével. Az asztal és elengedhetetlen tartozékai (értsd: a golyók) szépek, ám ha a közvetlen környezetet nézzük, akkor elég lehangoló látványban lesz részünk.

Ez az elnagyoltság és üresség érzés sajnos kihatással van a hangulatra is, ami azért is kár, mert a multiplayer funkcióval sokak barátot meghívhatunk egy-egy játékra, ráadásul annak szabályait is kedvünk szerint megváltoztathatjuk. A fizikai modellezés nyugodtan nevezhető jónak, de az irányítást sikerült rendkívül megcsavarniuk, s emiatt bizony könnyen mond csúnyákat az emberfia. Kínomban az egész irányítást átállítottam billentyűzetre, de pár perc után visszasírtam az egeres dákóvezérlést... Mit is mondhatnék? Aki megküzd az elemekkel, az elnyeri jutalmát...

Doki

PRÓBÁLD KI INGYEN...

A fenti felhívás nem a bemutatott játékra, hanem magára a biliárdra vonatkozik. Aki az Interneten van, de mégis vágyik a zöld asztalok utánozhatatlan hangulatára, az csattanjon fel az alábbi címre, és garantáltan jól fog szórakozni: biliard.index.hu/games/sites/index.hu/index.html. Ezen a címen működik ugyanis egy online biliárd játék, melynek segítségével szintén biliárdozni vágyókkal találkozhatunk az ország és a világ minden részéről. A repertoárban a legkedveltebb műfajok szerepelnek, részletes szabályleírással és kezelési útmutatóval. Még itt vagytok?



MINIMUM CONFIG: PII 166 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HDD, 2 MB videokártya
JAVASLAT: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 200 MB HDD, 16 MB videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Jimmy White's Cueball World	Expert Pool
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/03 - 91%	78%

- + Rengeteg játéktípus
- + Full felbontásnál szép grafika
- + Alacsony gépigény
- − Hangulat és irányítás
- − Körítés

75%

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
NBA2003.EA.COM
12.990 FT

NBA LIVE 2003

FIFA, NHL, NBA – az EA Sports három zászlóshajója, melyből utóbbi egy évre elveszett a játékipar viharos tengerén, hogy idén újult erővel robbanjon be a karácsonyi forgatagba!

Aggyá belőle nekem is egy harit, ember...!

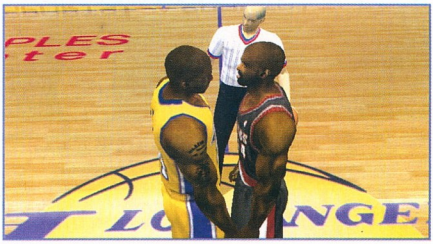
Végre egy új játék azoknak, akik a „jam"-ről nem a vágható lekvárra asszociálnak! A nemrég kezdődött amerikai kosárlabda-bajnokság eseményeit megint átélhetjük számítógépünkön is – jó hír ez a sportág rajongóinak, különösen az évkönyveikbe fekete betűkkel bekerült 2002-es esztendő után. Akkor úgy tűnt, kedvenc kiadójuk cserbenhagyja őket, ám az NBA Live nem vész el, csak átalakul. Mit mondjak, jót tett neki a változás!

Szerencsére azért a jól bevált, megszokott opciók maradtak: a játékban megtalálható az NBA idei idényének minden csapata, összes játékosa (beleértve a klub nélküli, szabadon igazolható kosarasokat is), a két All-Star team, és ráadásképpen az előző évtizedek válogatottjai az 50-es évektől kezdve, természetesen korhű mezekben! Nem mondom, jó móka a régi idők maiakhoz képest nádszálvékony és törékeny fehér sztárjait összeereszteni az extrabrutális fekete hústornyokkal – nem lesz kiegyenlített a küzdelem... Játékmódokban nem szűkölködünk: szimpla meccs, rájátszás, teljes szezon, több idényen átívelő, némi menedzseri funkciókat is felvonultató franchise game, gyakorlás és egy-egy elleni küzdelem a választék. Utóbbi különösen hasznos, hiszen a három választható helyszínen (tornaterem, strand, nagyváros) vívott párharcokban hasznos trükköket tanulhatunk, és kitapasztalhatjuk az irányítás fortélyait.

Erre szükség is lesz, mert a kezelés nem tartozik a legegyszerűbbek közé. Nyolc tűzgombra tart igényt a program, melyek egytől-egyig ki is vannak használva. Ez egyben azt is jelenti, hogy igen változatos mozdulatokat csalhatunk elő, és szinte bármit megtehetünk, amit egy kosárlabdapályán meg lehet. Sajnos ezek nagyrészt az egy-egy elleni játékot támogatják, így kevés tér nyílik a kiforrott csapatjátékra. Ezt az a tény is hátráltatja, hogy nem tudjuk előre megadott taktikai variációkra utasítani a társakat, ez a lehetőség teljesen kimaradt a játékból, holott a valódi kosárlabdának igen fontos eleme. Ráadásul még egy elzárást sem kérhetünk, ami azért kifejezetten dühítő tud lenni!

A játékra hamisítatlan NBA-hangulat és fantasztikus grafikai kivitelezés jellemző.

No de mégsem a támadójáték lett az NBA Live legnehezebb része, sokkal inkább a védekezés! Míg az ellenfél palánkja alatt csak könnyelműskődés esetén hibázhatunk, addig a saját térfelünkön nagyon nehéz érvényesíteni az akaratunkat. Józserivel érdemes az AI által vezérelt csapattársainkra bíznunk a dolgot, ha átváltunk a labdát birtokló ellenfelet fogó csapattagra, már le is maradtunk az akcióról. A lepattanókat is szinte kivétel nélkül az AI játékosok kaparintják meg, védekezésnél így legtöbb esetben hozzánk kerül a labda, támadó reboundot szerezni viszont kész csoda. A meccsek roppant pörgősek, hiába Simulation módban játszom, 6 perces negyedekkel különösebb hajtás nélkül szórok 80-90 pontot. Ezzel csak az a gond, hogy a gép által szimulált mérkőzéseken ilyen beállítás mellett 40-50 pontos végeredmények születnek, komolytalanná téve a bajnokság statisztikáit (pedig azok böngészése minden kosárfanatikus kedvenc időtöltései közé tartozik ☺). A szoros küzdelmek végjátékában nagyon zavart, hogy nem lehet szándékosan faultolni, legalábbis erre külön gomb nincs, így nagyon körülményes a taktikai szabálytalanság kivitelezése. Sajnos a büntetőket is aránytalanul nehéznek éreztem, bár lehet, hogy csak az én reflexeimmel van gond, mindenesetre 50%-os teljesítménynek már örülnöm kellett. Jó viszont a mezőnyből indított kosárradobások megvalósítása: pont jól eltalált arányban függ a sikeresség a kosaras képességeitől, a mi ügyességünktől (hogy megfelelő pillanatban engedjük útjára a lasztit) és a kihardcolt pozíciótól (mennyire tudunk beleállni a dobásba, leráztuk-e a védőt, vagy ott ugrál előttünk). Ide tartozik még a programban található ütközésvizsgálat, ami a kosárlabdajátékoknál mindig nagy fejtörést okoz a fejlesztőknek (sok ember kis területen, nagy tumultusok, viszont az egész játékot agyoncsapja, ha



MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

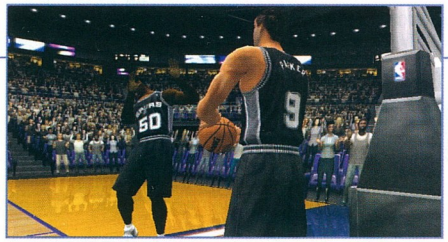
Egy meccsre jutó átlagos pontok száma:

1. Michael Jordan – 30,8
2. Wilt Chamberlain – 30,1
3. Shaq O'Neill – 27,6

Mezőnykísérletek pontossága:
1. Artis Gilmore – 0,599
2. Mark West – 0,580
3. Shaq O'Neill – 0,577

Akik legtöbbet szerepeltek a ligában:
1. Kareem Abdul-Jabbar – 57446 perc
2. Karl Malone – 50987 perc
3. Elvin Hayes – 50000 perc

És akik a legtöbb pontot szerezték:
1. Kareem Abdul-Jabbar – 38387 pont
2. Karl Malone – 34956 pont
3. Wilt Chamberlain – 31419 pont



Zsákolj te is, Csőrike!

átcsúszhatnak egymáson a kosarasok). Szerencsére az NBA Live készítői jó munkát végeztek, egyetlen olyan visszajátszást sem láttam, ahol „emberen átgázolva" történt pontszerzés.

Ami viszont mindezen játszhatósági problémák ellenére is csúcs játékélményt biztosít, az nem más, mint a hamisítatlan NBA-hangulat és a fantasztikus grafikai kivitelezés. Utóbbit már megszokhattuk az EA Sports játékokban, de most minden eddigit túlszárnyaltak: hihetetlen mennyiségű animációt zsúfoltak a játékba, ráadásul olyan minőségben, ami csak elégedett csettintésre adhat okot. A játékosok egytől egyig felismerhetőek, nem csak termetről, bőr-és hajszínről, de arcról és mozgásról is – sőt, még a menedzserek is bekerültek a játékba! A kispad így igazán élő, láthatjuk, ahogy Phil Jackson a fejét fogja, mikor Kobe túlcselezi magát az alapvonalon, vagy ahogy a csenyosságot fokozzák a remek kameranézetek, melyek ráadásul mind jó játszhatóságot is biztosítanak. Az automatikus visszajátszás szuper, kiválóan választott szögekből, remek vágásokkal mutatja be a palánkrengető zsákolásokat. A már említett, meccs közbeni átvezető képsorok meglepő módon néha nemcsak érdekesek, de egyenesen viccesek, a készítők bevállaltak egy kis poénkodást is, ami jól megy az NBA hangulatához. Kicsit azért lehetnének változatosabbak is, elég 3-4 meccset lejátszani, hogy unottan elnyomjuk őket.

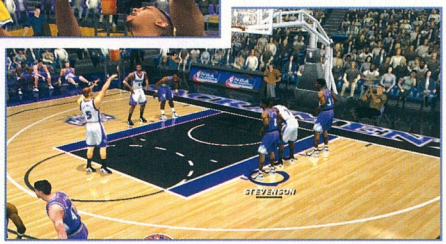
Nem szóltam még a hangokról, pedig azok is megérnek egy misét! A közönség biztatása, a játék zajai és a kiváló hangosbemondó megteremtik az alapatmoszférát, melyre rájön a változatos és igényes kommentár: ismeri a neveket, egyes játékosok becenevét, és olyanokat tud, hogy például Derek Fisher-t első körben draftolták, John Stockton pedig nem a nők kedvence... Korrekt! A zenékkel hiba egy szál sem, sőt! A 12 szám olyan remekül lett összeválogatva, és annyira megy a játék hangulatához, hogy még az én tetszésemet is maradéktalanul elnyerte a felhozatal. Ez igazán nagy szó, tekintve, hogy a rap enyhén szólva nem tartozik zenei ízlésem fő irányvonalába.

Aki szeret a rosterekkel bajlódni, annak sem kell csalódnia: minden apróság editálható, sőt, a remek Create Player opcióval saját magunkat is bevihetjük a játékba.

Végeredményben elégedett vagyok a 2003-as NBA Live-vel, és nem csak azért mondom ezt, mert már nagyon ki voltam éhezve egy jó kis kosárprogira. Valóban vannak problémák a játékmenettel, különösen ami a taktikus csapatjátékot illeti, de az összhatás, a hangulat és a játékélmény mindent feledtet! Az idei év egyik legjobb sportjátéka, biztos állíthatom!

Immortal

rék felugrálnak egy-egy megkérdőjelezhető bírói ítéletnél. A közönség lehetne kicsit szebb és aktívabb is, bár azért előkerülnek a lufik büntetődobásnál. Hiányoztak viszont az NHL-ből ismert, 3D-s nézőtéri jelenetek, pedig kosármeccseken is vannak ám érdekes arcok! A textúrák rendkívül részletesek, a közelképeken is jól mutatnak, nem válnak elmosódottá vagy pixelessé. A látvá-



JASON KIDD

Született: 1973. márc. 23.
Magasság: 193 cm
Testsúly: 96 kg
Poszt: védő

1994-ben a Dallas Mavericks első körben draftolta. Később a Phoenix Sunshoz, majd jelenlegi csapatához, a New Jersey Nets-hez került. Első évében mindjárt az év újoncának választották Grant Hillel holtversenyben, csapata pedig óriási lökést kapott teljesítményének köszönhetően. Következő évében a liga második legtöbb gólpasszával büszkélkedhetett, és ő volt a negyedik játékos, akinek egy szezonban több labdaszerzést sikerült elérnie, mint ahányszor faultolt. 1996-ban már az All-Star kezdőcsapat tagja. 1998-ban tartalék, majd 2000-2001-ben újra kezdő, és a 2002-es cserepados meghívással összesen ötször válogatták be a legjobbak közé. Statisztikái: karrierje során meccsenként átlag 14,2 pontot szórt, 6,4 lepattanót szerzett, 9,4 assistot adott és 2,1 labdát lopott.

MINIMUM CONFIG: PII-450MHz, 128MB RAM, 300MB HDD, 16MB-os 3D videokártya
JAVASLAT: max. grafikához gigahertzes proci, 256 mega RAM és Geforce2 nem árt

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	NBA Live 2001	NBA Inside Drive 2000
Trainer	LAN/INTERNET	84%	70%

- Csodás grafika
- Nagyszerű hangulat
- Eltalált irányítás
- Zenei felhozatal
- Csapatjáték kezdetlegessége

95%

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
WWW.EA.COM/EASPORTS/PLATFORMS/GAMES/THUNDER2003
MAGYARORSZÁGON NEM JELENIK MEG

NASCAR THUNDER 2003

A NASCAR Winston Cupa versenysorozat 2002. november 17-én befejeződött, vagy mégsem? Minden lehetséges, hiszen a száguldás folytatódhat, legalábbis a számítógépek monitorai előtt...

MÁR MEGINT CSAK MÁSODIK

Nem is fejeződhetett be volna szebben a 2002-es NASCAR Winston Cup bajnoksága Tony Stewart számára, igaz, a Ford 400-as nagydíjon Homestead-Miami Speedwayen csak a 18. helyezést érte el egy Dodge volánja mögött, de az ezért járó ponttal, no meg az egész év szívós csapatmunkájának eredményességével életében először NASCAR bajnok lett. A Miamiban szurkolóknak bőven volt miért izgulni, hisz az elsőség még az utolsó verseny előtt is nyitott volt. Az évet végül immár 13 éves versenyzői pályafutása alatt negyedszerre második helyen záró Mark Martin mindössze 38 ponttal maradt le Stewart után. Martin a Ford 400 kupán csak negyedik lett, így a Miamiban begyűjtött 51 pont kevésnek bizonyult a bajnoki cím megszerzéséhez. Stewart, aki például a Daytona 500-on csak az utolsó, 43-ik helyen ért célba, a 2002-es idényben háromszor (MBNA America 500, Pontiac Excitement 400, Sirius Satellite Radio at The Glen) lett első, 15 alkalommal a legjobb ötben és 21 alkalommal a legjobb tízben végzett, 4800 ponttal és 4,695,150 $-ral lett gazdagabb az idén. Mark Martin ezzel szemben csak egyszer (Coca-Cola Racing Family 600) győzött, 12 alkalommal a legjobb 5, és 22 alkalommal a legjobb 10 között célba érve 4762 pontot és 5,279,400 $-t gyűjtött. Fel a fejjel, Martin, jövőre biztos sikerülni fog!

Az Electronic Arts marketingesei semmit sem bíznak a véletlenre, hiszen szimulátorprogramjuk amerikai megjelenését az USA-ban rendkívül népszerű NASCAR bajnokság finiséhez időzítették. Az idei Winston Cup Championship igazán bővelkedett fordulatokban, most lássuk, vajon az EA adaptációja vissza tud-e adni ebből valamit?

A szűkebb műfaj királyának számító Sierra/Papyrus páros NASCAR-sorozatával vette fel a versenyt ezúttal az EA Sports, igaz, a Nascar Racing 2002 Season már április óta a boltok porcain van. A kérdés szinte adja magát: vajon le tudja-e körözni vetélytársát az EA?
A válasz: nem. A vásárló ugyanis egy úgy-ahogy kész EA játékot kaphat, ami már megjelenése pillanatában is csak második. A különbség látványos és szinte minden ponton terhes a Nascar Thunder 2003-ra nézve, de vegyük csak sorra szépen a dolgokat.

Nyár eleji fejlesztői nyilatkozatokban a hangsúly a karrier módon és egy új játékmód bevezetésén volt, melynek neve Lightning Challenge – itt 30 különböző megtörtént eset alapján a versenyek alatt kialakult váratlan helyzet megoldásának szimulációja volt az ígéret. Nos, a nem várt meglepetés: se híre, se hamva a karrier és Challenge módnak. Van azonban 23 hivatalos Winston Cup Championship pálya, plusz egy ráadás, Quick, Test és Series Races egyjátékos mód, továbbá multiplayer támogatás.

A grafika terén minden rendben, az összes autó teljes felületén tükröződik, árnyékot vet, ráadásul jól láthatóan sérül. Sőt, ezek egész tárházát láthatjuk a képernyőn: például kieshet a kerék, leszakadhat egy burkolatrész, a motor elfüstölhet – vagy ki is gyulladhat.

Aki már játszott NASCAR-t, az tudja, a többieknek meg most elárulom , hogy e műfaj leginkább a Forma 1-hez hasonlít. Ami a vezetést illeti, a NT 2003 is az agyonsegített irányítás világa. A szériaautók vezetését segítő opciók száma számtalan; itt külön lehet opcionálisan kapcsolni például a kormány, a fék, a felfüggesztés vagy a kuplung rásegítést.

A menü: Gyakorlás, Kvalifikáció, Specifikáció és Verseny. Először gyakorolnunk kell, majd jön az időmérő edzés, aztán még finomhangolhatunk, és kezdődhet a verseny – vagy kihagyhatjuk a gyakorlást, sőt az időmérést is, ilyenkor a program „kisorsolja" számunkra valamelyik utolsó hely egyikét. Az elvárható feelinget hozza a játék: itt bizony meg kell küzdeni az előrejutásért. Az elliptikus betonkatlanban, hihetetlen tempóban körözve az egyenesekben a kisebb légellenállás miatt a fal mellett, a fordulókban a belső íven elhelyezkedve be kell érnünk az előttünk álló kocsit, majd szélárnyékból kibújva, a következő kanyarba nagyobb sebességgel érkezve már előzésbe is kezdhetünk, és így tovább körről körre gyűrhetünk magunk mögé mindenkit.

Végezetül emlékezzünk meg a visszajátszásról, ahol sajnos a nézeteket nem tudjuk állítani, itt még van mit tanulniuk a fejlesztőknek.

Az EA Sportsnak még szüksége lett volna egy-két hónap munkára ahhoz, hogy lekörözze az ellenlábas Sierra programot. Sebaj, talán majd 2003-ban jobban sikerül. Fiúk, ne adjátok olcsón magatok, lesz ez még jobb is...

C5

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 740 MB HDD, 32 MB-os videokártya, DirectX 8.1
JAVASLAT: 900 MHz-es proci és dupla RAM már bőséges

DVD kapcsolat: Nincs

Multiplayer: LAN/INTERNET

Hooters: Pro Cup
PC.GAMES - 2002/08 - 12%

Nascar Racing 2002 Season
PC.GAMES - 2002/04 - 91%

- Nascar feeling
- Autók megjelenése
- Játékmenet
- Verseny hangolás
- Visszajátszás minősége

84%

EMPIRE INTERACTIVE
RAZORWORKS
WWW.TOTALIMMERSIONRACING.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

TOTAL IMMERSION RACING

Egy meglepően színvonalas túraautó-szimulátor, ezúttal Angliából. Korrekt játékmenet, ismert járgányok és pályák egész sora, mindez megfejelve egy meglehetősen intelligens géprutinnal. Ez már valami!

Az Empire Interactive Europe Limited megbízásából a napokban látott napvilágot egy új, igényesen kivitelezett túraautós versenyprogram PC, PS2 és Xbox verzióban egyszerre. A játék Demand Intelligent Racing alcíme a gépi ellenfelekre utal. Az alcím hiteles: a gépellenfelek tényleg agresszívek, gyorsak és tévedhetetlenek, még szerencse, hogy a kanyarokban nem elég „bátrak".

A program az egyjátékos módot preferálja, azért osztott képernyős mód van, de további multiplayer opciók nincsenek. A Single Race-ben kezdetben csak két autó volánja mögé tudunk beülni a GT kategóriából. A GTS és Pro szint csapataihoz történő igazolás, és ezáltal a gyorsabb autók használata csak attól függ, hogyan teljesítünk Career és Challenge módokban. Kezdetnek nem árt a Challenge-dzsel ismerkedni, ahol nem kevesebb, mint 30 speciális versenysorozaton vehetünk részt kötött sorrendben. Például az első választható megmérettetés itt az Abt Audi TT-R Challenge, ahol kizárólag a gyártó adott típusával lehet kivívnunk az összetett elsőséget a három helyszínen megrendezett versenysorozaton. Career módban szépen egymás után teljesíthetjük a GT, GTS és Pro szintek versenysorozatait. A szintek mennyiségi növekedésével az AI is beindul, de igazán. A helyzet pokolivá a GTS bajnokságon válik, ahol megjelenik 2 kocsival a McLaren Team. A két pilóta agresszszivitását látva és tapasztalva bizony már helytálló az alcímválasztás. A McLarenesek szinte folyamatosan tolnak bennünket a pályán, és ha vétünk egy ideális kanyaríven, azonnal ki is löknek bennünket.

A Total Immersion Racingben választható 14 autó közül 4 a GT, 5 a GTS és 5 a Pro kategóriához tartozik. Megtalálható a játékban a már említett Abt Audi TT-R-en kívül a BMW M3 GTR-e, a Bentley EXP-je vagy az Audi R8-as túraautója is. A kocsik sajnos nem sérülnek, a készítők a jövőre gondolva a játékhoz mellékelt kézikönyvet azzal a kijelentéssel kezdik, hogy a való világban az autóvezetés jóval veszélyesebb üzem.

Gáz van... a Májer Wartburgja levágta a kanyart!

Az első komoly kritika a hangokat és a zenét illeti. A háttérzene valami erőltetett, jellegtelen szintipop egyveleg, a környezet pedig nemes egyszerűséggel zajtalan. A pályák funkcionálisak, így a programbeli Monza, Silverstone vagy Hockenheim azért még nem mondható a valóság pontos másolatának. A helyszíneknél maradva sajnálatos, hogy tényleges időjárás nincs a programban (második rossz pont a hang után). A napszak ugyan változik, de ebben ki is merül a programozott variáció. A legkomolyabb gond a visszajátszással van, (újabb pont), amit azon felül, hogy el tudjuk menteni, semmiképp nem tudunk manipulálni.

A Total Immersion Racing egy meglepően kiforrott, dinamikus túraautó-szimulátor intelligens géprutinnal, kissé purität, de jól játszható pályákkal. A program joggal válhat sokak kedvencévé, különösen a virtuális száguldást kedvelők körében.

C5

BMW M3 GTR

Az elmúlt két év komoly sikereket hozott a BMW-nek az M3 GTR túraautókkal. A cég nem habozva kihasználni a sikert közel egy éve piacra is dobta az utcai változatot, ami már első látásra is tekintélyt parancsol magának. Az 1350 kg összsúlyú alumíniumvázas,

4.0 literes V8-as, 350 lóerős motor komoly erőt kölcsönöz vezetőjének az utcákon, huh, még belegondolni is szédítő, hogy ehhez képest mit tudhat egy 450 lóerős versenyszéria modell...

MINIMUM CONFIG: PIII 500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 450 MB HDD, 16 MB-os videokártya, DirectX 8.1b
JAVASLAT: PIII 800 Mhz-es proci, 256 MB RAM, és egy minimum 32 MB-os videokártya már jó alapot ad

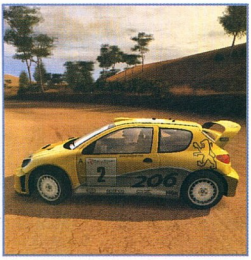
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Grand Prix 4	Le Mans 24 Hours
Nincs	Nincs	PC.GAMES - 2002/08 - 80%	PC.GAMES - 2002/07 - 54%

- \+ Intelligens AI
- \+ Tuti autók
- \- Zene/hang
- \- Nincs sérülés animáció
- \- Nincs időjárás

89%

MICROSOFT GAME STUDIOS
DIGITAL ILLUSIONS
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/RALLISPORTCHALLENGE
AZ ÁR NEM ISMERT

RALLISPORT CHALLENGE



Újra a Digital Illusions a csúcson! A RalliSport Challenge jött, látott, és győzött. Kár, hogy a tényleges verseny ezúttal elmaradt...

A raliszimulátorok különben nyomasztóan csöndes 2002-es világát egy csapásra felpezsdítette a Microsoft Game Studios gondozásában megjelent Digital Illusions remekmű, a RalliSport Challenge. A PC.Games 2002/11-es számában ePtOn kollégám jóvoltából már híreztünk a játékról, ám figyelmünk bevallottan mégis inkább a Colin McRae Rally 3.0-ra szegeződött. A várakozás nem volt alaptalan, hiszen egymást követték a CMR3 képek és videók, no meg a bejelentés: a kiadás elhalasztva. Mindezek alatt a RalliSport Challenge megérkezett, ráadásul meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt...

A DI magasra tette a mércét, ami nem is olyan meglepő. A cég készítette a 2000. év márciusában kiadott Rally Masterst, mely akkor valósághű irányításának és az ötletes pályatervezésének köszönhetően sokak nagy kedvencévé vált. A most megjelent RC a patinás elődjó tulajdonságai mellett meglepő újdonságokkal is szolgál.

A programban nem kevesebb, mint négy különböző versenytípust programoztak le a DI-nél. A játékban a tradicionális ralibajnokságon felül megismerkedhetünk a rallycross, a jégrali és a speciális hegyi versenyekkel is. Az alkalmazás már első látásra gusztusos, és sokat mond az is, hogy telepítéskor a helyfoglalása eléri az 1,8 GB-t. A klasszikus FIA WRC bajnokságon túl, a Rally Masterhez hasonlóan ezúttal is helyet kaptak a programban a négyautós, körpályás versenyek. Új elem a hegyi utakon játszható rajt-cél versenysorozat, ahol a rallycrosshoz és a jégralihoz hasonlóan 4 versenyző indul egyszerre.

A gazdag versenytípus-kínálat mellett a játék lelke a Career mód. A mód négy szintre tagozódik, ahol összesen 17 versenysorozata közül kezdetben csak négy érhető el. Már az első fokozat önmagában három területi és egy kontinentális bajnokság mellett egy jégrali kupát is tartalmaz. Career módban elérhető a program mind a 48 pályája és 29 autója, így jó néhány napos elfoglaltságnak néz elébe az, aki nekivág teljesítésének.

A játékban a pályák részletesek, változatosak, és a környezet is nagy gonddal modellezett. Például kuriózum, hogy itt már a nézők is térbeliek (ráadásul a szurkolókat tapsolni és integetni is megtanították a programozók). A növényzet szintén 3D a játékban: a fűszálak egyenként lengedeznek, minden fa és bokor aprólékosan kidolgozott, sőt a pályán alkalmanként állatcsoportok futnak és szállnak keresztbe (valahogy úgy, mint a Rally Trophyban). A szimuláció kapcsán üröm az örömben, hogy a nézetek között nincs műszerfalas belső, így sajna az eső vagy a hó nem animálódik a szélvédőn. A kocsik viszont szépen törnek, bár teljesen leamortizálni azért nem lehet őket.

A RalliSport Challenge nálam jött, és kedvenccé vált már szinte az első perctől kezdve. Szép grafika, változatos és nagyszámúszámú pálya és autóválaszték jellemzi üdvöskénket. A 2002. év raliszimulátor elsősége ezzel eldöntve, pont. Azért kár, hogy nem talált kihívóra új kedvencünk, a verseny így kevésbé volt „szoros", no de sebaj, talán majd jövőre gazdagabb lesz a mezőny.

C5

MINIMUM CONFIG: PII 733 MHz CPU, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD, 32 MB-os videokártya, DirectX 8.1
JAVASLAT: PII 933 MHz-es proci, 256 MB RAM-mal, valamint 300 MB-al több hellyel, és 64 MB-os videokártyával

DVD kapcsolat: Demo

Multiplayer: LAN/INTERNET

Master Rallye: PC.GAMES - 2002/02 - 94%

Rally Trophy: PC.GAMES - 2002/01 - 89%

+ Profin kivitelezett pályák
+ Látvány
+ Zene és hang
+ Career mód
− Nincs műszerfalas belsőnézet

95%

ACTIVISON
INVICTUS
WWW.ACTIVISIONVALUE.COM/SALESPAGES/STREETLEGAL
AZ ÁR NEM ISMERT

STREET LEGAL

A C64-es korszak egyik gyöngyszeme a Street Rod-sorozat volt, mely az illegális autóversenyzést a sufni tuning fűszerezésével tette feledhetetlenné. Ki tudja, miért, de a fejlesztők csak mostanában láttak fantáziát egy feltupírozott Street Rod-ban. Már ideje volt...

A hatalmas hírverésnek köszönhetően ahogy megkaparintottam a CD-t, nem ciciztem, a telepítés után rögtön indítottam is a játékot. Fel sem tűnt, hogy az intro valahogy kimaradt a programból, de engem ez egy csöppet sem zavart. A főmenübe lépve elégedetten nyugtáztam: a külsővel gond nem lehet. Ebben a menüpontban még az irányítást is érdemes jól beállítani, hisz igazi finomság, hogy a szokásos fék/gázpedálok mellett a kuplungolást is beállíthatjuk. Kár, hogy csak kétpedálos a kormányom...

A karrier mód indítása után rögtön az egyik legfontosabb helyszínen találjuk magunkat, ami nem más, mint a garázs. Mivel kezdetben csak egy halom pénzzel rendelkezünk, ezért első dolgunk az autópiacra vezet, ahol válogathatunk a néhány (16 különböző autó) darabos kínálatból. A megvásárolt autókat a garázsban szinte az utolsó csavarig szétszedhetjük, és a jobb áttekinthetőség érdekében választhatunk kasztni/futómű/motor szűrést is, így csak az adott kategóriákba tartozó alkatrészeket látjuk, ami igen jól jöhet a szerelésekkor, javításkor.

A tuningoláshoz a kategorizált katalógus nyújt nélkülözhetetlen segítséget, melyben rengeteg finomságot találunk. Határt csupán az autónk és a pénztárcánk szab. Az első városrészben található autókba csupán 4 hengeres motorokat pakolhatunk, maximum 17-es felnikkel. A másodikban már 6 hengeres és 19-es felni kombináció is megengedett. Mindenesetre az első városban is lehet már 300 lóerő környékén teljesítő gépet építeni egy tökösebb turbó feltöltővel és egy 2500 cm-es motorral. Erre még pakolunk egy nitrót és fordulatszám szabályozó kiiktatást, és máris verhetetlenek vagyunk... egyenesben. Az viszont egyszerűen nevetséges, hogy a gyorsulást még 300 pacival sem lehet 8 másodperc alá vinni...

Ha úgy érezzük, hogy már egy elég tökös gépet hegesztettünk, akkor előbb érdemes a tesztpályánkra látogatni, ahol lemérhetjük a 0-100-ra, a 400 méteres gyorsulást, és egy kisebb körpályán is tesztelhetjük gépünk köridejét. Azt azért érdemes nem elfelejteni, hogy használat során az autóalkatrészek bizony erős amortizálódásba kezdenek, így ha csak tehetjük, kíméljük autónkat. Ezután mehetünk az utcára, ahol a járókelőkre dudálva találjuk meg az ellenfeleket, akikkel pénzért illetve hírnévért küzdhetünk.

Ajtóm se nincsen, fékem is vason van... de a motorom elpörög valahogy

A leírtak alapján gondolom, minden autótuningosnak csorog már a nyála, hát még ha megemlítem a reális töréseket (bizony, itt van padkázás is), és a viszonylag reálisnak mondható irányítást és a rendőrös üldözést. Egyetlenegy hibája van a játéknak, ami nem más, mint a grafikus motor, egyszerűen kritikán aluli. Vérlázítóan lassú és hibás, amire még a „value" kategória sem lehet mentség! Még én is – aki ilyen téren viszonylag igénytelen – csak bottal, messziről nyúlok hozzá, és ilyenkor már 10-20 perc után igen perverznek érzem magam. Kár érte. Éppen ezért a kis szépséghiba miatt csupán vakoknak vagy rosszmonitor-tulajdonosoknak ajánlható teljes szívből a Street Legal! Akit pedig nem zavar a grafika, vagy erősebb gyomorszerkezettel rendelkezik, az a Kánaánban érezheti magát!

ePtOn

MOTOR CITY ONLINE

Érdemes megemlíteni a hasonló stílusú Motor City Online-t, melynek legnagyobb hátránya, hogy havi 10 dollárért cserébe lehet csak használni, kizárólag a neten. Hazánkban pedig nem sokan áldoznak havi 10 dollárt egy játékra, vagy ha igen, akkor nem rendelkeznek megfelelő sebességű Internet-eléréssel... A Street Legal pedig azért is figyelemreméltó program, mert amellett, hogy a tuning része a Gearhead Garage licence és annak továbbfejlesztése, bizony hazai, szorgos kezek gyümölcse. Az más kérdés, hogy elég savanykás (ló)citrom került ki az Invictus kezei közül, amire még a value kiadás sem ad mentséget...

MINIMUM CONFIG: PII 600MHz CPU, 128MB RAM, 700 MB HDD, DirectX 8.1, 16MB-os VGA, 4x CD-ROM
JAVASLAT: PIII 1GHz CPU, 256MB RAM, 32MB-os VGA kártya, 8x CD-ROM

DVD kapcsolat: Nincs

Multiplayer: Nincs

Burnout: Championship Drag Racing - 75%

Gearhead Garage - The Virtual Mechanic - 86%

\+ Játék ötlet
\+ Reális törések
\- Kritikán aluli grafika
\- Nincs gép, amin ne akadna
\- Multi üzemmód hiányzik.

62%

EA SPORTS
HEADGATE STUDIOS
WWW.TIGERWOODS.COM
13.990 FT

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

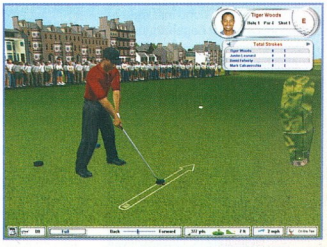
A golfozás talán kissé túlzottan is unalmas, nyugis világában hosszú éveken át állandó versenyzőkkel és helyszínekkel találkozhatunk, s a sportág maga is vajmi kevés változáson megy keresztül. Az EA Sports azonban elég indokot látott arra, hogy jó szokásához hűen a többi sportághoz hasonlóan a golfozás világát is újraalkossa...

KI AZ A „TÁJGÖR VÚC"?

Van, aki isteníti, van, aki más golfozót kedvel jobban (Nick Faldo az Isten!), de a még mindig fiatal, 27 éves Eldrick (Tiger) Woods zsenialitását mindenki elismeri világszerte. Tehetsége már korán feltűnhetett sokak számára: édesapjától ellesve a golfozás alapvető mozdulatait már 3 évesen (!) 48 ütésből teljesített egy kilences pályát. Aki itt még csak mosolygott, az később már valóban csodálkozhatott: Eldrick Woods ugyanis a Nemzetközi Junior Golfbajnokságot 6 alkalommal nyerte meg: 8, 9, 12, 13, 14 és 15 éves korában... 21 éves korára már elnyerte a PGA Tour-on való indulás jogát, majd ugyanabban az évben már a 25.-ik legjobban kereső golfozóvá küzdötte fel magát – majd rá egy évre, 1997 közepére a golfozók rangsorában feljött az első helyre. 2001-re csak a PGA Tour bajnokságban közel 6 millió dollárt ütögetett össze, nem számítva bele a szponzori bevételeit. S végül, de nem utolsó sorban: karrierje során eddig 18 alkalommal találta el a lyukat első ütésével...

A fő kérdés persze az, hogy ez az új, 2003-as verzió mennyire jelent komoly változást, előrelépést az előző évi játékhoz képest. Már a megjelenés előtt sok-sok ígéretes jelzőt találhattunk az újítások rovatnál, melyek a nagyobb részletességet, az élethűbb környezetet, valamint az új, látványosabb effekteket emelték ki elsősorban. Még szerencse, hogy az intróval nem vágtak fel ennyire, ugyanis az EA Sports túlnyomórészt remekbe szabott alkotásaitól ez igencsak elmarad mind színvonalban, mind látványosságban, de leginkább ötletességben.

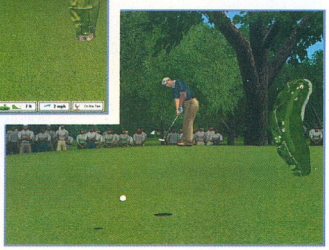
„A 3 CD tehát valami egészen mást rejteget egy fullos intro helyett" – gondoltam magamban, és büslakodás nélkül tértem be a menübe, hogy szemrevételezem magát a játékot. Szerencsére a helyzet gyorsan javulni kezdett, ugyanis rendkívül szép és hangulatos menürendszert kapott a játék, melynek bal oldalán maga Tiger Woods pózol nekünk elegáns felszerelésében. Persze a látvány mellett a menü bal oldalán ott várnak ránk a lehetőségek: a szabad játék, a karrier-mód, valamint a multiplayeres támogatások széles tárháza. Célszerű először szabad játékot kezdeni, itt ugyanis remek alkalom nyílik valamennyi irányítás elsajátítására. Megmaradt a már jól ismert és szinte valamennyi golfszimulátorban alkalmazott jelzőkörös irányítás, ahol az első kattintással az ütés erejét, a másodikkal pedig az irányát szabályozhatjuk. Sokkal jobban tetszett azonban a real time, azaz valósidejű ütések megoldása, mely talán ebben a játékban élvezhető a leginkább. Kis gyakorlás után már nagyon jól lehet érezni az ütések erősségét és irányukat, ráadásul az ütések kivitelezése előtt nagyszerűen körbe lehet nézni a teljes, 360 fokos látókörben.



A karrier mód még tovább fokozza a játékkedvet, hiszen egyfajta küldetésnek is felfogható. Meghatározott nagyságú kezdőtőkével indulunk, de a pénz felhasználásával kell karakterünket és egyes paramétereinket megformálni. Aki sok jó tulajdonságra vágyik, annak bizony elég kevés pénze marad majd, pedig a nevezési díjakra muszáj tartalékolni némi pénzmagot. Tetszett, hogy lehetőség van felszerelésünk cseréjére vagy kiegészítésére is – ami természetesen szintén pénzigényes móka. Ütőket, labdákat vásárolhatunk a különböző terepviszonyokhoz, távolságokhoz, s eme vásárlási hajlamainkat bármikor kiélhetjük a játék során.

A grafika valóban szebb lett, bár csak magasabb felbontásoknál beszélhetünk látványos javulásról. A hangulattal eddig sem volt különösebb probléma, és ezúttal is meg lehetünk elégedve: pontos-(abb) ütéseknél hangos(abb) nézői ujjongás és nagy taps várható. A 2003-as verzió sajnos a sok-sok pozitívum ellenére néhány kisebb zavaró hibát is tartalmaz (főleg mozdulatlan, semmire nem reagáló környezet, valamint az elnagyolt részletek a leginkább zavaróak), ennek ellenére azonban nyugodtan nevezhetem a legélvezetesebb golfszimulátornak.

Doki

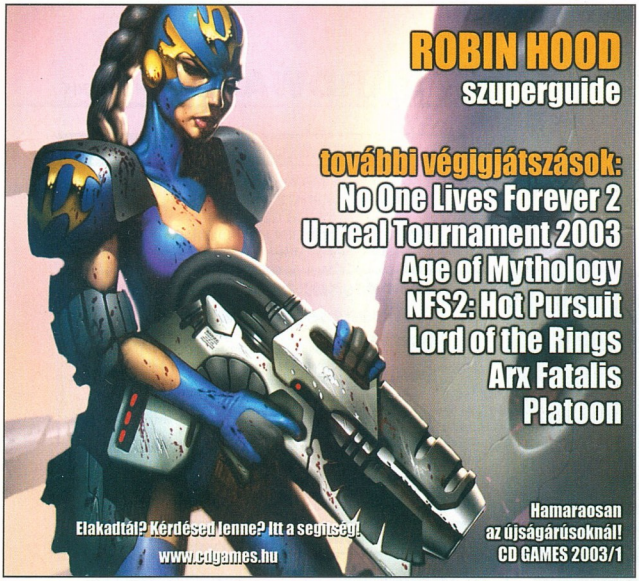


MINIMUM CONFIG: PII 400 MHz, 128 MB RAM, 1,4 GB HDD, 16 MB vidókártya
JAVASLAT: PIII 600 MHz, 256 MB RAM, 1,4 GB HDD, 32 MB vidókártya

DVD kapcsolat: Nincs
Multiplayer: LAN/INTERNET
MS Links 2003 87 %
Actua Golf 68 %

+ Nagyon jó karrier-mód
+ Remek hangulat
+ Rengeteg pálya, hosszú játékidő
− Nem eléggé élethű grafika
− Kisebb hibák

91 %



www.lscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videókártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten
- a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu
* komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

PC GAMES
játékmagazin mindenkinek

akció! régebbi számaink szuper kedvezménnyel!

- PC.GAMES 2001/1-2-3 - 200 Ft/db
- PC.GAMES 2002/1-2-3 - 300 Ft/db
- PC.GAMES 2002/4-5-6-7 - 500 Ft/db
- PC.GAMES DVD 2002/1-2-3 - 800 Ft/db
- PC.GAMES DVD 2002/4-5-6-7 - 1200 Ft/db

megrendelhető:
1325 Bp., Pf.: 315 Tel.:379-79-89
e-mail: level@pc.games.hu

88 OZAKI SPEAKEREK

Varázslatos hangzásvilág a mesés távol-keletről csak győzzük kiválasztani a megfelelőt.

Ha a Mikulást már le is késtük, mire az újság megjelenik, még jóval karácsony előtt leszünk. Talán még nem késő sugalmazni a házi-angyalkáknak, minek is örülnénk kifejezetten. Ehhez próbálunk most tippeket adni.

TARTALOM

80 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

81 | HARDWARE NEWS
A legújabb hírek és érdekességek az informatika világából.

84 | PIACI KÖRKÉP
Szemezgetés a hazai számítástechnikai üzletek év végi kínálatából.

86 | COMDEX FALL 2002
Jöttünk, láttunk, és nem győztünk csodálkozni, hogy nálunk miért nincsenek ilyen kiállítások?

87 | SOUND BLASTER AUDIGY 2
A jó marketingű – és amúgy kiváló minőségű – Sound Blaster család legifjabb, legerősebb tagja.

88 | OZAKI SPEAKEREK
Ha már van jó minőségű hangkártyánk, ne rontsuk el az élményt apró csipogókkal.

91 | ECS AG200T8-D64
Videókártya a középkategóriából. Nem túl drága, viszont cserébe nem is ad annyit, mint drágább társai.

MINIMUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	AMD Athlon XP 1600	13.000 + áfa
MOBO	MSI KT3Ultra2	21.500 + áfa
RAM	128MB DDR333	9.800 + áfa
VIDEO	MSI GF4 MX 440 64MB	18.500 + áfa
AUDIO	integrált	
HDD	Maxtor 40GB 5400	17.000 + áfa
CD-ROM	MSI 52x	5.500 + áfa
ÖSSZESEN		85.300 + áfa
MONITOR	Samsung 765MB	46.000 + áfa

Hála a Télapónak – no és az AMD-nek – már a minimum konfigurációba is az Athlon XP processzor került a teljesítményileg kasztrált Duron helyett. A főbb alkatrészek az MSI névjegyét viselik, így az ár/érték arány mellett a minőségre sem lehet panaszunk. A konfiguráció leggyengébb láncszeme a hangkártya, hisz nincs is, csupán egy zörgő ketyere van integrálva az alaplapra. Erősen javasolt a grafikus kártya cseréje is, hisz játékra manapság a GF4 Ti4200 NVIDIA chip ajánlott.

MEDIUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	AMD Athlon XP 2200	33.500 + áfa
MOBO	MSI 6590	35.000 + áfa
RAM	256MB DDR400	19.000 + áfa
VIDEO	Leadtek A280LE 128MB	38.500 + áfa
AUDIO	Creative SB Audigy	14.500 + áfa
HDD	IBM 80GB 7200	27.500 + áfa
DVD-ROM	TEAC DVD 16x	10.000 + áfa
ÖSSZESEN		178.000 + áfa
MONITOR	IIYAMA HM704UTC	63.250 + áfa

A közepes konfigurációnk is a rendkívül jó ár/teljesítmény mutatóval rendelkező AMD Athlon XP processzorra épül, viszont 400MHz-cel nagyobb valós frekvencián dolgozik az 1,8GHz-es CPU. Az alaplapon van minden, mint a búcsúban, így a DDR 400 és a Serial ATA mellett 8x AGP támogatással is rendelkezik. Éppen ezért választottuk hozzá a Leadtek A280LE NVIDIA GeForce4 Ti4200 alapú VGA kártyát, mely már támogatja – a teljesítmény szempontjából szinte felesleges – 8x AGP szabványt.

HIGH-END		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Intel Pentium 4 2.8GHz	94.000 + áfa
MOBO	ASUS P4S8X	34.000 + áfa
RAM	512MB DDR333	35.700 + áfa
VIDEO	ATi RADEON 9700PRO	92.000 + áfa
AUDIO	Creative SB Audigy Platinum	52.000 + áfa
HDD	IBM 120GB 7200	39.500 + áfa
DVD-ROM	Pioneer DVD-RW 104	74.000 + áfa
CD-RW	Plextor 401240 USB	44.500 + áfa
ÖSSZESEN		465.700 + áfa
MONITOR	Sony 24" FW900 FD	406.000 + áfa

Gondolom, már mindenki leadta a rendelését a Jézuskának. Aki még nem tette meg, azoknak segítenénk egy csöppet. Ehhez nem kell mást tenni, mint lemásolni ezt a konfigurációt. Felhívnánk kedves figyelmedet, hogy a monitort ne hagyd ki a listából! Bár a Mikulás nehezen fog beugrani, és beférni a 24"-os dobozunkkal a kéménybe, azonban a félmilliós összegért cserébe ennyi áldozatot igazán hozhat értünk...

November 18-tól 22-ig tart a Comdex nemzetközi szakkiállítás Las Vegas-ban. Ezen a rendezvényen lebbenti le sok cég következő évi terveiről a fátylat. Így történt ez most is, az ottani hírekből szemezgettünk.

30 GB-os optikai tároló
Közeledik a megjelenés

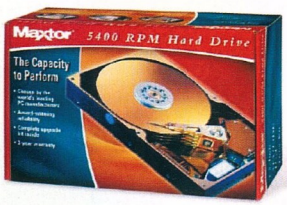
Működő prototípust mutatott be optikai adattároló médiájából és meghajtójából a Plasmon. A fejlesztés pillanatnyilag is folyik. A hardware kifejezetten üzleti célra készül, archiválási, ügyfélszolgálati (hanganyagrögzítés), e-mail archiválási, GIS, orvosi, telekom, banki és kormányzati adattárolási célokra lehet felhasználni. Ez a megoldás a magnetooptikai tárolók képességeivel rendelkezik, de gazdaságosabb és megbízhatóbb. Az új meghajtók mérete 5,25", amely megfelel az MO-rendszerűekének, tehát a már üzembe helyezett automatizált tárolórendszerek is könnyen átállíthatók lesznek az új típusra. A cég tervezi a 60 és 120 GB-os tárolók kifejlesztését is. A projekten 80 szakember dolgozik, kereskedelmi forgalomba 2003 augusztusában kerül.

Intel vs. AMD
Rendszerbuszok emelkedése

Az Intel után most az AMD is emeli processzorai front side buszát. Míg előbbi a 800Mhz-et célozza meg a Pentium 4-ekben, kihagyva a 667MHz-et, a konkurens cég híre, miszerint ők is emelik a sebességet a Barton magos Athlon XP-ben a mostani 333-ról 400 MHz-re. Ennek a gyorsításnak és az 512 kbyte másodszintű cache-nek köszönhetően ezek a CPU-k jóval nagyobb teljesítményre lesznek képesek, mint mostani testvéreik.

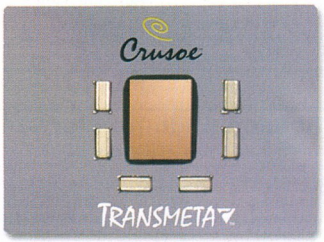
A világ legnagyobb kapacitású merevlemeze

A Maxtor megkezdte a világ legnagyobb ATA csatolófelületű merevlemezének forgalmazását. A tárolókapacitás 250 Gbyte, ami lehetővé teszi akár 250 arányi tömörített videó tárolását.



Átlagos adatelérési ideje 12 ms, és ATA-133 csatolófelülettel rendelkezik. A doboz a piacra történő bevezetés alatt tartalmaz egy Ultra ATA/133 PCI adaptert is, melynek segítségével a meghajtót SCSI eszköznek ismeri fel a számítógép. A termék már megvásárolható, ára 399 dollár, és egy év garanciát ad a gyártó.

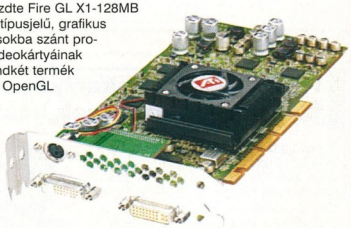
A Transmeta új processzora
Az Intel új ellenfele?



Astro néven kerül piacra a második generációs Crusoe processzor jelentős teljesítménynövekedéssel és alacsonyabb energiafogyasztással. A jelenlegi 128 bites szóhosszal dolgozó Transmeta-architektúrával szemben az új CPU 256 bites lesz, így a jelenlegi modelleknél kétszer több utasítást végez el órajelenként, fogyasztása 47%-kal alacsonyabb, míg teljesítménye 2-3,5-szer magasabb. Ezt a növekedést segíti a Code Morphing implementáció is, melynek feladata, hogy az x86 utasításokat valós időben öntse a Crusoe VLIW-magja (Very Long Instruction Word) által értelmezhető és végrehajtható formába. A szoftver optimalizálásával a szilíciumon végzett változtatások nélkül lehet a számítási sebességet növelni. Az 1,4 GHz körüli Astro jövő év közepén fog megjelenni 0,13 mikronos technológiával, a szintén ekkor megjelenő Intel Banias ellenfeléként.

ATI Fire GL
Grafikus munkaállomások új lelke

Az ATI megkezdte Fire GL X1-128MB és Fire GL Z1 típusjelű, grafikus munkaállomásokba szánt professzionális videokártyáinak szállítását. Mindkét termék DirectX 9.0 és OpenGL 2.0 kompatibilis, és támogatja a 8X AGP interfészt.



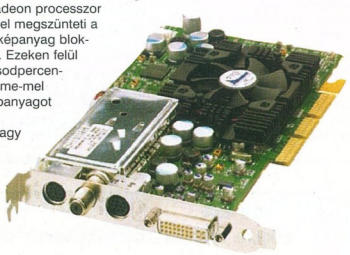
A nagyobb kártya a Radeon 9700-re, a kisebb a 9500-re épül, s az X1-128 MB az egyetlen olyan hardver, amely 8 renderelő futószalaggal rendelkezik, és támogatja a lebegőpontos színábrázolást, s ez már decemberben megvásárolható lesz 795 dolláros áron, a másikhoz csak januárban juthatunk hozzá 595 dollárért.

Két új Celeron processzor
Olcsó Pentium 2 GB felett

Az Intel bejelentette két új Celeron processzorát, melyek november 20.-tól már megvásárolhatók. A két modell 2,1 és 2,2 GHz-en fut, 0,13 mikronos technológiával készül, és 128 Kbyte másodszintű gyorsítótárat tartalmaz. 400 MHz-es rendszerbuszt használnak, és Socket478-as foglalatba illeszthetők. Áruk ezer darabos tételben 89, illetve 103 dollár.

ATI Radeon All-in-Wonder 9700 Pro

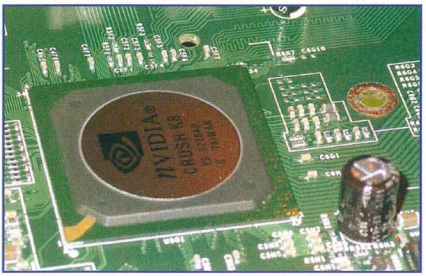
Az ATI megkezdte a videó ki- és bemenetekkel, valamint egyéb továbbfejlesztett multimédiás képességekkel rendelkező All-in-Wonder 9700 Pro videokártyájának szállítását. A csúcsmodell 449 dolláros listaáron lesz kapható, míg az All-in-Wonder 8500DV kártyáját 199 dolláros, az All-in-Wonder 7500 kártyát pedig 149 dolláros csökkentett listaáron értékesíti a gyártó. A kártya támogatja az ún. mulTView technológiát, amellyel két különálló csatornát is megtekinthetünk egy időben, vagy éppen az egyik felvétele közben a nézhetünk egy másikat. A VIDEOSOAP technológia pedig a Radeon processzor segítségével megszünteti a tömörített képanyag blokkosodását. Ezeken felül képes másodpercenként 30 frame-mel mozgó képanyagot rögzíteni VideoCD vagy 720x480-as felbontásban MPEG-2 formátumban.



Pretec memóriakártyák
Minden körülmények közt...

Szintén a Comdexen jelentette be az USA-beli Pretec a világ legnagyobb kapacitású CompactFlash memóriakártyáit, melyek 1,5, 2 és 3 Gbyte-os méretben készülnek. Bár mindhárom használható digitális kamerákban, hordozható számítógépekben, elsősorban mégsem otthoni felhasználásra fejlesztették ki őket. Speciális változataikat hadászati és ipari célra szánják, s ezek esetében a gyártó -40 és 125 Celsius-fok között garantálja a működést. Még nem tudni, mikor kerülnek forgalomba, bár a 3 GB-os változat ára ismert: 2499 dollár.

NVIDIA Crush K8
Egychipes megoldás Athlon 64-hez

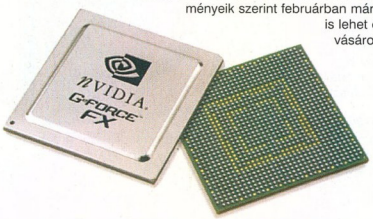


A kiállításon már megtekinthető volt az NVIDIA Crush K8 kódnevű chip, melyet a cég az Athlon 64 processzorokhoz szán. Érdekessége, hogy csak egy chipből áll, ugyanis az AGP-vezérlőt a southbridge chipbe építették be, s Hyper Transport interfészen kapcsolódik az Athlon 64-hez, amely integrált memóriavezérlőt tartalmaz.

„Mivel az AMD a memóriavezérlőt beépítette a processzorba, a north bridge szerepe csak az AGP vezérlőre korlátozódna. Ezért úgy határoztunk, hogy azt a south bridge-be építjük be, így az alaplapgyártóknak kevesebb tervezési feladata lesz" – mondta Drew Henry, az NVIDIA platform termékmenedzsment részlegének alelnöke.
A tajvani chipsetgyártók (ALi, VIA, SiS) és az ATI is inkább a szokásos kétchipes megoldást választják az Athlon 64-et támogató alaplapokhoz, s nem az új egychipes technológiát.

NVIDIA GeForce FX
Még mindig sok a titok

Az NVIDIA hivatalosan is bejelentette az eddig NV30 néven ismert GeForce FX grafikus processzorát, bár nem túl sokat árult el a róla: 0,13 mikronos rézalapú technológiával készül, körülbelül 125 millió tranzisztorból épül fel, és 500 MHz körüli sebességen üzemel, 8 renderelő futószalaggal és futószalagonként 1 textúrázó egységgel rendelkezik, ugyanúgy, mint az ATI Radeon 9700. A GPU továbbra is 128 bites memóriabuszt támogat, azonban az alkalmazott, 1 GHz-en üzemelő DDR-II memóriachipeknek köszönhetően maximális memória-sávszélessége így is elérheti a 16 Gbyte/sec-ot. Lelke az úgynevezett CineFX architektúra, mely a DirectX 9.x-es gyorsításért felelős motor neve. Támogatja a Pixel Shader 2.0, Vertex Shader 2.0 funkciókat, valamint az RGB komponensenkénti 16 és 32 bites lebegőpontos színábrázolást. Két típusban fog készülni: 5800 és 5800 Ultra verzió, áruk 399 és 499 dollár körül lesz, s remények szerint februárban már meg is lehet őket vásárolni.



Granite Bay chipkészletes MSI alaplap

Új, munkaállomásokba és csúcsteljesítményű asztali konfigurációkba ajánlott alaplapot mutatott be az MSI, amely a Granite Bay kódnéven ismert Intel E7205 chipkészletre épül. A GNB Max alaplapon lévő chipkészlet kétcsatornás DDR SDRAM vezérlővel rendelkezik, DDR266 SDRAM modulok használatával 4,2 Gbyte/sec memória-sávszélesség érhető el, amely a Pentium 4 processzorok 533 MHz-es front side buszának sávszélességével egyenlő. Támogatja a Hyper-Threading technológiát és az AGP8X felületet, valamint az Intel ICH4 southbridge révén kezeli az USB2.0 eszközöket, illetve az ATA33/66/100 merevlemezeket. Integrált részei az ATA vezérlő, Intel Gigabit Ethernet kontroller, FireWire, valamint 5,1 csatornás audiovezérlő. A négy DDR DIMM memóriafoglalatba maximum 2 Gbyte DDR200/266 SDRAM építhető be. Találunk még 5 PCI és 1 AGP8X portot, valamint az alaplap támogatja a PC2PC Bluetooth funkciót a megszokott kényelmi szolgáltatások mellett (D-Bracket, Live Update2, Fuzzy Logic 4, i-Speeder és PC Alert III).

667 helyett 800 MHz? Igaz a hír?

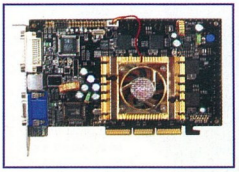
A The Inquirer című brit informatikai bulvárlap kezébe került az Intel processzorútiterve, melyet a november 18-án megjelent számban le is közölt. Fontos információ, hogy az adatok szerint a cég törölte a 667 MHz-es rendszerbusszal működő CPU-kat (Springdale) és az ezt támogató eszközöket, valamint 2003 negyedik negyedévére tolta a Prescott magos Pentium 4 megjelenését. A tervek szerint kihagyják a 667 MHz-et, és a legközelebbi új sebesség 800 Mhz lesz, melyet először a Springdale PE fog támogatni, az év elején megjelenő Springdale P és G (integrált grafikus chippel rendelkezik) nem, ezek csak 400 és 533 MHz-es FSB-t használó processzorokat tudnak fogadni.

Félév előtt megjelenik viszont a Canterwood kódnevű lapkakészlet, mely támogatja a 800 MHz-es rendszerbuszt használó Pentium 4-eket, valamint kétcsatornás DDR400 memóriavezérlővel rendelkezik. Használja az AGP8X eszközöket, és az új ICH5 southbridge révén képes együttműködni a Serial ATA felületű merevlemezekkel is. A kérdés, hogy a pletykalap vajon igazat ír-e?

Egy lemez mind felett? Gyártók közti ellentétek

Kettéválhat a jövőben az optikai lemezek piaca. Új technológiát dolgoztak ki, mellyel akár 50 Gbyte tárhellyel rendelkező adathordozókat tudnak előállítani. A gond annyi, hogy itt is – mint a DVD esetében –, több formátum van, szám szerint kettő.
Az egyik az AOD (Advanced Optical Disc – Fejlett Optikai Lemez), mely 20 Gbyte-ot tud tárolni. Mérete megegyezik egy DVD-évei, s 405 nanométer hullámhosszú kék lézert használ. Előre láthatóan jövő évben már forgalomba kerül.
A másik a Blu-Ray (kék sugár), amely szintén a fent említett lézert használná, méretben is egyezne társával, ám ennek egy oldalára 27, két oldalára összesen 50 Gbyte férne... Ennek megjelenése is a közeljövőben várható, de pontosabb dátum nem ismert. A probléma ott merült fel, hogy a két technológia két részre osztotta a gyártókat. Az AOD mellett 212 cég áll (az úgynevezett DVD Forum), a Blu-Ray-t csak kilencen támogatják, bár olyan nevek, mint a Royal Philips Electronics, Sony, Hitachi, LG Electronics, Pioneer, Samsung Electric, Sharp és a Thomson Multimedia. Kérdéses, melyik nyerné meg a csatát, s ezt ők is így gondolhatják, ugyanis a közelmúltban találkozóra gyűltek össze, hogy egyeztetve terveiket közös utat válasszanak. Sajnos nem valószínű, hogy ez sikerül, így nyilatkozott Hideyuki Irie, a DVD Forum egy tisztviselője is.

Sis Xabre 600 A Sis új szablyája



November 18-án a SiS bejelentette a Xabre GPU-család leggyorsabb tagját, a 600-at, mely 0,13 mikronos technológiával készül. Elődeinél magasabb órajelen üzemel, a processzszor órajele megegyezik kiszolgáló memóriachipekével: 300 MHz. Sebességét eltekintve azonban nem különbözik kisebb testvérétől: 4 pixel futószalaggal és futószalagonként 2 textúrázó egységgel rendelkezik. Elméleti maximális fill rate-je 1200 Mpixel/sec, illetve 2400 Mtexel/sec, 128 bites memóriabusszal rendelkezik, és maximum 128 Mbyte memóriát kezel. Támogatja az AGP8X felületet és a DirectX 8.1 API-t, valamint a nemrég kiadott Xminator driver második generációjának köszönhetően lehetőség nyílik arra, hogy finomhangoljuk a kártyát mind OpenGL, mind pedig Direct3D alatt. Előreláthatólag már decemberben hozzájuthatunk a termékhez, de ára nem ismert.

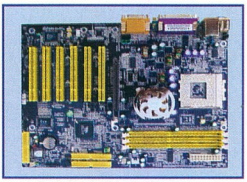
1066 MHz-es PCI-X szabvány Nagy sávszélesség, gyors átvitel

A PCI-SIG (PCI Special Interest Group) bejelentette, hogy hamarosan megkezdődik egy, a PCI-X 266 és PCI-X 533 architektúrával felülről kompatibilis 1066 MHz-es adatátviteli szabvány kidolgozása. A PCI-SIG képviselői szerint az új szabványban többek között fejlett energiatakarékos funkciók is helyet kapnak.

„Hisszük, hogy a PCI-X párhuzamos architektúráját ki lehet terjeszteni, és nagyobb sebességre lehet gyorsítani, amivel a sávszélesség is megkettőzhető" – mondta Alan Goodrum, a PCI-X munkacsoport elnöke. „A PCI-X technológia kiterjesztése elsősorban azon fejlesztők számára előnyös, akik ragaszkodnak a kompatibilitáshoz és a befektetések védelméhez." A PCI-X 1066 eszközök sávszélessége akár 8,6 Gbyte/sec is lehet...

PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

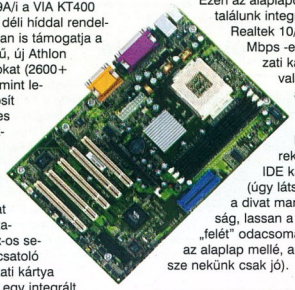


ALAPLAP

Az EPoX a „nagy nevek" közül az utolsók között dobott piacra VIA KT400-al szerelt alaplapokat, ennek köszönhetően azonban reménytelen kiküszöbölték a kezdeti gyermekbetegségeket, elsősorban a memóriavezérlő körül (sebességproblémák DDR400-as memóriamodulok használata során). Az EP-8K9A/i a VIA KT400 mellett VT8235 déli híddal rendelkezik, hivatalosan is támogatja a 333 MHz FSB-jű, új Athlon XP processzorokat (2600+ és felette), valamint lehetőséget biztosít akár 400 MHz-es memóriák használatára is (max. 3 GB). A normál ATX méretű alaplapon hat PCI bővítőrés kapott helyet a 8x-os sebességű AGP csatoló mellett, a hálózati kártya szerepét pedig egy integrált VIA Tahoe VT6103 tölti be. Természetesen az alaplapon találunk 4+2 USB 2.0 csatlakozót is. A MoBo igazi tuningdeszka, lehet rajta állítani AGP, memória, CPU Vcore feszültséget, szorzót stb… A fenti alaplap nagytestvére (nem, nem AZ a nagy testvér ☺) az EP-8K9A2+, melyen az előbbiekben felsorolt tulajdonságokon kívül találunk egy Highpoint HPT-372 ATA-133 RAID vezérlőt is, plusz opcionálisan kérhetünk olyan kivitelt is, melyen még egy Silicon Image Sil3112a Serial ATA-150 vezérlő is van.

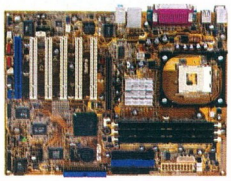
A Pentium 4 tulajoknak is szolgál az EPoX újdonsággal, mégpedig az i845PE-re épülő EP-4PEA-val. Az alaplap Socket478-as Pentium 4-eket fogad, természetesen támogatja az 533 MHz-es rendszerbuszt, valamint az i845PE-nek köszönhetően már DDR333-as memóriákat is használhatunk. A kártyák számára öt PCI és egy AGP 4x-es bővítőrés található, továbbá négy USB 2.0 port és egy integrált, 6 csatornás hangzást is támogató hangkártya, S/PDIF kimenettel.

Természetesen ennek az alaplapnak is létezik „plusszos" változata, az EP-4PEA+, melyen helyet kapott egy Highpoint HPT-372 ATA-133 RAID vezérlő egy-egy Serial ATA-150 vezérlő is. Ezen az alaplapon már találunk integrált Realtek 10/100 Mbps -es hálózati kártyát, valamint a dobozban két kerekített IDE kábelt (úgy látszik, ez a divat manapság, lassan a gép „felét" odacsomagolják az alaplap mellé, ami persze nekünk csak jó).



Forrás: Herta Számítástechnika

Természetesen az ASUS is dobott piacra alaplapot az i845PE készlettel, a P4PE-t. Az alaplap támogatja a 3,06 GHz-nél gyorsabb, nagyobb teljesítményfelvételű (FMB2), Hyper Threadinges processzorokat (ez természetesen minden i845PE-vel szerelt alaplapra igaz, így a fentebb ismertetett EPoX EP-4PEA-ra is). Maximum 2 Gbyte PC2700-as memóriát pakolhatunk rá, bár itt van egy kis trükközés: 400 MHz-es FSB-jű processzort esetében csak PC2100 a maximális memóriasebesség, míg 533 MHz-es FSB-jű proci esetében PC2700. Mivel az Intel első AGP 8x-t is támogató lapkakészlete a Granite Bay, ezért itt is a jól ismert AGP 4x-es kártyahely fogad minket, hat PCI csatoló társaságában. Integrált eszközökből sincs hiány, az ADI ADI1980 hatcsatornás hangvezérlő (S/PDIF kimenettel) mellett helyet kapott egy Broadcom BCM7502-es Gigabit Ethernet vezérlő és egy Promise Serial ATA-150/ATA-133 RAID vezérlő is.



Forrás: Ramiris Rubin Rt.

A Chaintech Apogee szériás alaplapjai a közelmúltban robbantak be a köztudatba, főleg a hozzájuk csomagolt rengeteg extra okán. A 9EJL1 Apogee Intel i845E chipkészletre épül (ICH 4-gyel), támogatja az 533 MHz FSB-jű Pentium 4 processzorokat, viszont a memória sebessége sajnos megrekedt a PC1600/ PC2100 szintjén. A kártyák számára 1 AGP 4x/6 PCI/1 CNR áll rendelkezésre. A lapon ezenfelül található hatcsatornás integrált hangkártya és 10/100 Mbps-es LAN vezérlő, a dobozban pedig az alaplapon kívül a következő érdekességek lapulnak: lekerekített IDE kábelek, CBOX (4 USB kimenettel), valamint egy érdekes formájú fejhallgató+mikrofon szett.

Az AMD tulajdonosok sem maradnak Chaintech alaplap nélkül, számukra készült a 7VJL Apogee. A MoBo VIA KT333+VT8235 chipkészletre épül, hivatalosan (valószínűleg a következő BIOS frissítésig) nem támogatja a 333 MHz FSB-jű Athlon XP-ket. Az AGP 4x-es slot mellé hat PCI kártyahely járul, továbbá hat darab USB 2.0 csatolót és egy 10/100 Mbps-es Ethernet vezérlőt is találunk. Ehhez az alaplaphoz is járnak az előbbiekben felsorolt Apogee extrák.

Forrás: Expert Computer Kft.

VIDEÓKÁRTYA

Az NVIDIA az utóbbi időben bevallottan az NV18/28-as chipkészletekre koncentrált, a gyártók panaszkodnak is, hogy nem lesznek képesek kielégíteni a karácsonyi keresletet. A Leadtek ennek megfelelően piacra dobta AGP 8x-os kártyáit, mind GeForce 4 Ti4200, mind GF4MX

készlettel. A mag és a memória órajele egyik típuson sem változott az elődökhöz képest, és mind a Titanium 4200-ra, mind a GF4MX-re épülő kártyák két változatban készülnek: létezik TV+DVI kimenetekkel felszerelt típus, és olyan is, melyen videobemenet is helyet kapott (A280LE TD/A280LE TD MyVIVO és A180TDH/A180TDH MyVIVO).

Forrás: Ramiris Rubin Kft.

CD, DVD

A CD írók piacán nem sok újdonság tapasztalható manapság, viszont jó hír, hogy DVD íróval egyre több cég jelenik meg, melyek egyre elérhetőbb áron kerülnek forgalomba, a felhasználók legnagyobb örömére. A Toshiba jól ismert név az optikai meghajtók piacán, most piacra dobott DVD-R/W írójuk tovább öregbítheti a cég jó hírnevét. Az SDR-5002 2x-es sebességgel ír DVD-R korongokat és 1x-esen a DVD-RW lemezeket. Ezek alapján még nem tűnik jobbnak a többi hasonszőrű DVD-R/W írónál, ami különlegessé teszi, az a DVD olvasás terén mutatott kiemelkedő sebessége és a 16x-os CD írás és a 10x-es újraírás. A felsorolt jó tulajdonságoknak hála ez a meghajtó lényegében minden más DVD írót/olvasót feleslegessé tesz a gépünkben (bár azért egy DVD olvasót talán érdemes megtartani mellette). Mindenképpen kiemelkedő minőségű és tudású szerkezet, ha valaki vásárlásra adja a fejét, annak ajánlom, vegye számba a Toshiba új meghajtóját is.

A jóból természetesen a notebook tulajdonosok sem maradnak ki, erről gondoskodik a Freecom DVD+RW/+R hordozható írója, mely a DVD korongokat 2,4-szeres sebességgel égeti, a CD-ket 12-szeres, az újraírható lemezeket 10-szeres sebességgel írja. A CD olvasás terén sem kell szégyenkeznie, a 32-szeres sebesség bőven elegendő minden feladatra.

A meghajtó USB 2.0 és Firewire porton keresztül csatlakozik a számítógéphez, melyhez a Freecom mellékeli a szükséges kábeleket is. A szoftverkörítés is kiemelkedő, megkapjuk a Roxio Easy CD Creator 5 és a Toast for Mac legfrissebb verzióját, valamint a Cyberlink Power DVD-jét és a Ulead Video Studio 5-öt. A meghajtó tudását és felszereltségét az ára is tükrözi, melyet 559 Euróban (ajánlott végfelhasználói ár) állapított meg a Freecom.

A Toshiba SD-M1712 a nagyon jól sikerült SD-M1612 utódja, mely nagy népszerűségnek örvend a mai napig. A 1712-es modell legnagyobb előnye, hogy mindegyik DVD formátumot olvassa (még a DVD+R/RW-t is, annak ellenére, hogy a meghajtó leírása nem tér ki rá), méghozzá igen meggyőző sebességgel. A meghajtó 512 KB pufferrel és UDMA-33-as csatolóval, valamint kiváló ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik.

Forrás: Multimedia.hu

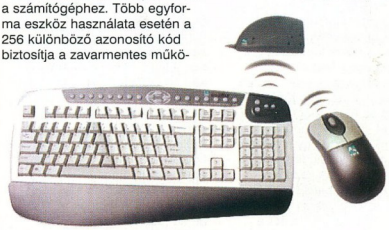
BILLENTYŰZET

Mostanában nagyon divatba jöttek a rádiós és az optikai beviteli eszközök. A Genius-t gondolom senkinek sem kell bemutatnom, szinte minden kisker polcain találkozhatunk a termékeivel. A Genius Wireless TwinTouch + Optical egy rádiós, multimédiás billentyűzet és egy rádiós-optikai egér kombinációja. A billentyűzet alján kihajtható csuklótámasz, felső részén a böngészést megkönnyítő gombok találhatóak. Az egér öt gombos, görgős, optikai kivitelű eszköz, gombjai programozhatóak a mellékelt szoftver segítségével. A rádiós kialakítás előnye, hogy az íróasztal nem telik meg csatlakozókábelekkel, a vevőegységnek nem kell 'látnia' az egeret és a billentyűzetet. A vevőegység PS/2 csatlakozókkal kapcsolódik a számítógéphez. Több egyforma eszköz használata esetén a 256 különböző azonosító kód biztosítja a zavarmentes működést.

Forrás: Alphasonic Kft.

Az ergonómikus kialakítást kedvelőknek az A4Tech szolgál érdekes újdonsággal, hiszen billentyűzete nem a megszokott „tört" kialakítást követi (pl. MS Natural Keyboard), hanem egy speciális elrendezést, így a billentyűzet formája nem, csak a gombok elrendezése változott meg, fordított V alakba. A 23 multimédiás gomb, a rádiós kialakítás és az iKeyWorks szoftver a kényelmet hivatott növelni. A billentyűzetnek létezik egy speciális változata is, ahol a numerikus gombok a szokásostól eltérően nem a jobb, hanem a bal oldalon kaptak helyet, így az egeret mozgató jobb kéz közelebb lehet a balhoz.

Forrás: Kelly Tech Kft.



HANGFAL

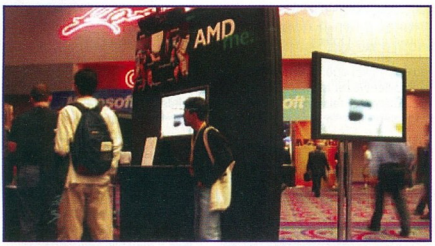
Aki 5.1-es hangrendszerre szeretne váltani, most igen jutányos áron juthat hozzá a Maxxtro SS-601-hez. Az 1200 Watt PMPO összteljesítményű rendszer megfelelő hangminőséget nyújt mind játékokhoz, mind DVD filmek nézéséhez. A kezelőszervek külön dobozba kerültek a könnyebb kezelhetőséget szem előtt tartva, az ezüst színű design pedig kifejezetten tetszetős.

Ára nagyon baráti, így aki nem akar sokat költeni 5.1-es hangrendszerre, annak érdemes ezt is meghallgatnia vásárlás előtt.

Forrás: Alphasonic Kft.

COMDEX FALL 2002

Gyors helyzetjelentés az őszi COMDEX kiállításról.



Az olyan számítástechnikai és szórakoztatóipari szakkiállításokat, mint a Computex, a CeBIT és a Comdex, mindig nagy várakozás előzi meg, hiszen a gyártók mindig tartogatnak valami nagyobb horderejű bejelentést, bemutatót. Az idei, november 18. és 22. között megrendezett Comdex Fall 2002-re is tökéletesen illik a fenti jellemzés, hiszen mind a szaksajtó, mind a felhasználók tűkön ülve várták az NVIDIA alaposan megkésett GPU-ja, az NV30 bejelentését. Nos, mint azt a hardverhírekben is olvashattátok, a végül GeForce FX névre keresztelt grafikus processzor featurelistája elég impresszívre sikerült, hiszen ezek alapján több dologban is felülmúlja az ATI Radeon 9700/-9700 Pro-t. Elsőnek mindjárt itt van a 0,13 mikronos gyártástechnológia, amely kétélű fegyvernek bizonyult az NVIDIA kezében – egyfelől az NV30 piaci megjelenésének késése jórészt ennek tudható be, másfelől viszont a GPU órajelét jóval feljebb lehet skálázni, az NVIDIA szerint akár 500 MHz-ig is. A specifikációkat tekintve az NVIDIA természetesen jó néhány dologban túllépett az ATI R300-as architektúráján, hiszen Pixel Shader 2.0+ és Vertex Shader 2.0+ támogatást nyújt, plusz akár 8x-os FSAA-t is, és olyan minőségű grafikát, amit eddig csak pre-renderelt animációkban láthattunk, mindezt persze valós időben. Aki kíváncsi az NV30 által nyújtott vizuális minőségre, az látogasson el az NVIDIA honlapjára, és töltse le a techdemókat, különös tekintettel a táncoló tündérre. Az NVIDIA azért nem kerülhetett el egy kis hype-olást sem, így a memóriasávszélességet akár 48 GB/sec-ben jelölte meg (valós sávszélesség 16 GB/sec) a különböző tömörítő eljárásoknak köszönhetően. Az ATI nem késett sokat a riposzttal, szerintük a valós sávszélesség a mérvadó, de ha ők is figyelembe vettek volna minden optimalizáló algoritmust, akkor akár 100 GB/sec-es sávszélességgel is hirdethetnék az R300-at, ám maradtak a „szerény" 20 GB/sec mellett. Az NVIDIA mostani álláspontja szerint GFFX alapú kártyákhoz leghamarabb 2003 februárjában juthatunk hozzá, ami megint csak kétes siker, hiszen ekkor már az ATI R350-ese is elérhető közelségbe kerül (jelenleg úgy néz ki, még mindig 0,15 mikronon, 400 MHz körüli órajelekkel). Szintén jövő tavasszal érkezik a SiS Xabre 600-asa is már DX9-es képességekkel, 0,13 mikronos technológiával, így igazán érdekes hónapoknak nézünk elébe.

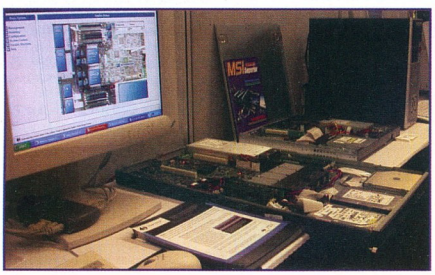
Processzortéren a legnagyobb érdeklődés természetesen az AMD Hammer/Opteron CPU-kat kísérte, melyek mintapéldányai már 1,4 GHz-en ketyegtek (szemben a Computexen fellelhető 800 MHz-es példányokkal), és kb. egy 2,2 GHz-es Pentium 4 teljesítményét hozták. Sajnos ez még mindig messze van az ígért 2 GHz-es induló órajeltől, azonban már így is látszik az architektúrában rejlő nyers erő. A Hammerhöz szánt alaplapokból sem volt hiány, szinte mindegyik gyártó standján ki volt állítva egy nyolcadik generációs Athlonokhoz szánt alaplap.

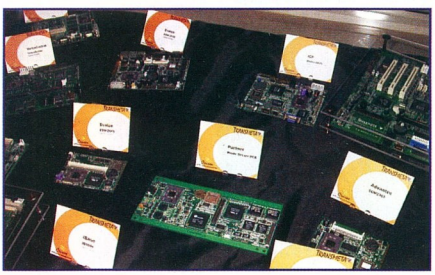
Az Intel roadmapjét átfutva azonnal feltűnik, hogy a Pentium 4-ek órajele sokkal kisebb ütemben fog növekedni, mint a 2002-es évben. Újdonságok azért akadnak itt is: a 2003 negyedik negyedévében bemutatkozó Prescott mag 0,09 mikronos technológiával fog készülni – legalább 3,20 GHz-es induló sebességen és 1 MB L2 cache-sel. További jelentős újítás a 800 MHz-es FSB (a 667 MHz-es lépcső a jelenlegi állásfoglalás szerint kimarad), amit az Intel egészen a 2,4 GHz-es Pentium 4-ekig viszszamenőleg szeretne bevezetni, sőt, ezen processzorok mindegyike rendelkezne Hyper Threading támogatással is, ezzel igen vonzó alternatívát jelentve.
A mobilgépek számára fejlesztett Banias architektúra komoly ellenfélre találhat a Transmeta Astro fedőnevű processzorában, és bár ez utóbbi jó 6-9 hónappal később fog megjelenni, a Transmeta már rendelkezett működő prototípussal, mely 1,067 GHz-en futott, és teljesítménye kb. egy 1,6-1,8 GHz-es mobil Pentium 4-nek felelt meg (azért azt meg kell említenünk, hogy az Astro desktop merevlemezzel futott, míg a Pentium 4 mobil HDD-vel).

A kiállított alaplapokat nézegetve a FIC standján tűnt fel figyelmes embereknek az AN19P modell, melynek specifikációját tüzetesebben átolvasva szemet szúrhat a Dual Channel DDR400 támogatás. Úgy látszik, a korábbi híresztelésekkel ellentétben a VIA-nak van félnivalója az nForce2-től, ezt támasztja alá a KT400A duplacsatornás memóriavezérlője (más kérdés, hogy ebből az Athlon XP-k vajmi keveset profitálnak).

Nagyon sok gyártó mutatott be Tablet PC-ket, volt, amelyik Intel Pentium III-ra, mások Transmeta TM5800-ra épültek, de közös jellemzőjük volt a könnyű használhatóság, a kis súly és az egyelőre magas ár.

Papabear





CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2

Vizsgálat alá vettük a Creative legújabb, szabványteremtő hangkártyáját. Lássuk, mi igaz a bemutatókban beharangozott újdonságokból.

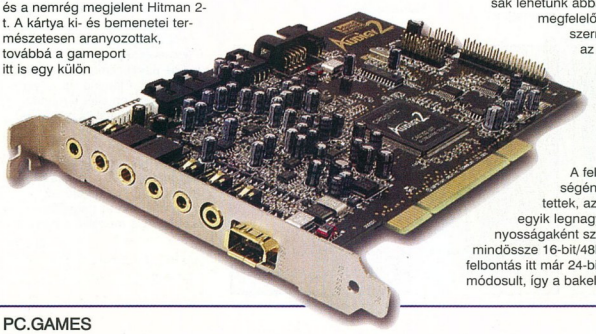
A Creative Labs által gyártott hangkártyák már évek óta a piac első számú szereplőinek tekinthetők, jó minőségük és kiváló támogatottságuk okán. A Sound Blasterek első térhangzást produkáló képviselője a Live! volt, amit a tavaly bejelentett, fontos újításokat hordozó Audigy követett. Most, egy évvel az Audigy piacra dobását követően a Creative új hangkártya-családdal rukkolt elő, melyek az új Audigy 2 hangprocesszorra épülnek. Az erre a processzorra épülő kártyák inkább az amatőr/félprofi zeneművelőknek és kedvelőknek kedveznek, mint azoknak a hardcore gamereknek, akik már rendelkeznek az Audigy első változatával.

Külcsín és belbecs

A doboz a szokásos Creative jegyeket hordozza magán, az biztos, hogy figyelemfelkeltésnek nem utolsó :), de miután kigyönyörködtük magunkat, inkább a doboz belsejében található érdekességeknek szenteltük figyelmünket. A kártya mellett jó pár CD-t találhatunk, ezek között van pár igen érdekes is: egy DVD-Audio lemez, amin különböző stílusú zenékből találhatunk válogatást, valamint két teljes verziójú játékot, a Soldier of Fortune II-t és a nemrég megjelent Hitman 2-t. A kártya ki- és bemenetei természetesen aranyozottak, továbbá a gameport itt is egy külön hátpanelen kapott helyet, akárcsak az Audigy 1 esetében.

Az Audigy 2 egyik nagyon fontos újítása a DVD-Audio formátum támogatása, melynek révén végre PC-n is lehetőségünk adódik a hagyományos Audio CD-nél jóval magasabb minőségű DVD-Audio lemezek meghallgatására – akár 24-bit/192KHz jelfelbontással is (amennyiben a lemezen a számok ilyen formátumban vannak tárolva, a Creative által mellékelt lemezen a számok „csak" 24-bit/96KHz-esek). Ha valaki már hallott DVD-Audióról szóló zenét, ismeri a minőségbeli különbséget az Audio-CD-hez képest: a számok dinamikatartománya jóval tágabb, minden egyes hangszer kristálytisztán szólal meg, a „színpad" is sokkal jobban érzékelhető – mindehhez persze minőségi hangfalakra és erősítőre lesz szükségünk. További rossz hír, hogy a DVD-Audio lemezek egyelőre még igencsak limitált számban léteznek„és azok sem olcsók, amelyek már kaphatók.

A második újítás, a Dolby Digital –EX támogatása leginkább a házimozizóknak kedvez, bár a jövőben talán majd lesznek olyan játékok is, melyek kihasználják ezt a feature-t. A Dolby Digital –EX egy harmadik hátsó hangfalat/hangcsatornát jelent, így a hangmérnökök pontosabb pozícionálást tudnak megvalósítani a hátsó hangtérben (bár sajnos ez még mindig csak vízszintesen értendő, a függőlegeshez még kéne pár hangfal :)). Tesztelés céljából két filmet választottunk ki, a Gyűrűk Ura: A gyűrű szövetségét és a Star Wars: Episode One-t. Mindkét film esetében jól hallható volt a változás, a hátsó effektek sokkal „simábban" vándoroltak oda-vissza, mint a hagyományos 5.1-es rendszer esetében. A Creative is ki fog adni ilyen, 6.1-es hangrendszert kb. 110 dolláros ajánlott fogyasztói áron, ami elég kedvezőnek ígérkezik. További jó hír, hogy a kártya már THX minősítéssel is rendelkezik, így biztosak lehetünk abban, hogy megfelelő hangrendszerrel párosítva az Audigy 2 kiváló házimozi-élményt fog nyújtani.



A felvétel minőségén is fejlesztettek, az Audigy 1 egyik legnagyobb hiányosságaként számon tartott mindössze 16-bit/48KHz-es jelfelbontás itt már 24-bit/96KHz-re módosult, így a bakelitlemeztulajdonosok most már nyugodtan nekiállhatnak régi zenei anyagaik bedigitalizálásának, az Audigy 2 még hardveres „pattogásszűrést" is biztosít ehhez a művelethez. A zenészek által sokat kritizált ASIO támogatás hiányát is orvosolták, így most már azok is nyugodtan választhatják ezt a kártyát, akik eddig e hiányosság miatt nem tették.

Az EAX Advanced HD támogatás természetesen megmaradt, de a kártya most már 64 3D-s hangot képes egyszerre lekezelni. A telepítésnél nagy megkönnyebbülés volt, hogy az Audigy 1-nél már „megszokott" driver problémák nem jelentkeztek, inkompatibilitást és instabilitást sem tapasztaltunk.

Nagy kérdés, hogy vegyük, vagy ne vegyük? Mivel itt most főleg a játékosok szempontjából vizsgáljuk a kérdést, az, aki már rendelkezik az Audigy első változatával, annak nem érdemes beruháznia az új kártyára. Akinek viszont szüksége van a DVD-Audio támogatásra, a 24-bit/96KHz-es felvételre, az egész baráti áron juthat hozzá az Audigy 2 dobozos változatához (a Platinum változat ára sem vészes, olyan 40 ezer forint nettó környékén már hozzájuthatunk).

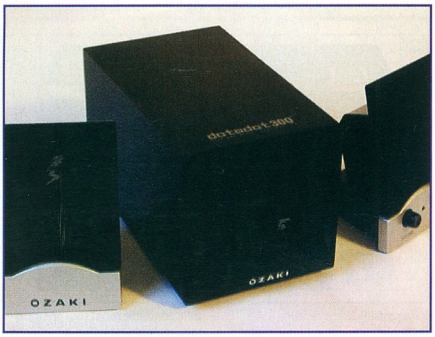
Papabear

DEMO studio Bt.

OZAKI SPEAKEREK

TAJVAN HANGJA

Ismét a hangrendszerek területére kalandoztunk el, ezúttal sztereó és komolyabb 5.1-es típusok is megtalálhatók tesztünkben.



Nemrég a játékosoknak csak a processzor sebessége és a minél több memória volt a döntő. Manapság változnak az idők, egyre igényesebbé válunk, s bizony nem elégszünk meg azzal, ha a monitor két oldalán álló kis dobozokból szólogat valamilyen zeneszerű zaj, hisz ma sokszor előnyünk származik abból, ha pontosan tudjuk, honnan jön a hang (oda kell lőni). Összeállításunkban ilyen, számítógépekhez szánt hangfalakat mutatunk be, nem csak filmekhez: a tajvani Ozaki cég termékeit.
Az Ozaki 1993-ban alakult, ekkor még az egészségügyet célozták meg, s a fogászati számítástechnika terén kiemelten jó eredményeket értek el. A nagy váltás 1995-ben történt, mikor elkezdtek multimédiás hangfalak tervezésével és gyártásával foglalkozni. 1996-ra már elsők voltak a piacon, s több mint 30 terméket forgalmaznak, köztük vezeték nélküli egereket és speciális egérpadokat is. A gyár Kínában található, s 400 embert foglalkoztat.

Jogosan gondolkozik el a kedves olvasó, vajh hogyan tesztelik a hangfalakat? Nekem sem volt semmilyen profi tesztprogramom, amiről csak le kellett volna olvasni az adatokat, és azokat leírni. Megpróbáltam olyan oldalakról megközelíteni célpontjaimat, amely szempontokat az őket használók vesznek figyelembe: méret, használhatóság, külső, hangminőség, ár. Mindegyiket kipróbáltam zenehallgatásra, volt pár szám, amivel le lehetett mérni a basszus erejét, a produkált minőséget. Második teszt a játék volt, mennyire vált hasznomra az, hogy tudtam, valaki lopózik a közelemben, mennyire emelte a hangulatot a hang minősége. A harmadik képviselte a legmagasabb szintet: filmet néztem – és persze hallgattam. Itt tényleg lehetett érezni az 5.1-es rendszerek előnyeit, bár a 2.1-esek is megfelelnek erre a célra. Aki tudja, hogy erre fogja használni leginkább a hangfalat, annak az egyszerűbb modelleket erre nem ajánlom – kivéve az XXX-sorozatot –, ott a Nuke-sorozat, válaszszon abból. Ez rendelkezik elegendő erővel ahhoz, hogy élvezetet nyújtson. Lássuk az eredményeket.

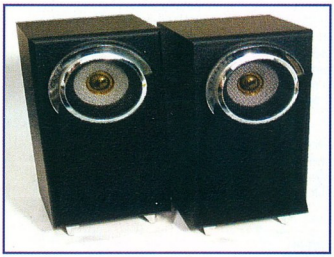
A lista fel van osztva szériákra, mindegyikkel más-más vásárlókört kívánnak megcélozni. Ez segít a vásárlónak választani, valamint a különböző formákkal és stílusokkal megpróbálják a piac minden szegmensét lefedni.

C-MOUTH

Kezdő vagy kispénzű felhasználóknak ajánlott termékek találhatók ebben a csoportban, 2-4 m²-es területen lehet optimálisan használni őket. Bár itt az egyszerűség és az alacsony ár a lényeg, mégis sokat kihozhatunk a 2 csatornából, hisz később vásárolhatunk hozzá több kiegészítőt, s akár 5.1-es rendszert is kiépíthetünk a segítségükkel, bár nem valószínű, hogy ezt igénybe venném. Jó a minőségük, de az mégis csak egy „más világ". Három ilyen hangfalat kaptunk.

EM-687 / 2 Channel
Igazi dísze lehet számítógépasztalunknak. Elnyújtott alakja miatt nagyobbnak látszik, mint amekkora. Növeli felhasználhatóságát az első panelen kialakított fülhallgató-kimenet. Teljesítménye 3 W. Hangja nem rossz, de a basszus hiánya miatt azoknak ajánlom, akik nem elsősorban filmnézésre, zenehallgatásra használják – játékhoz tökéletes.

EM-686 / 2 Channel
A felszereltség azonos testvérével, de a teljesítményt 3-ról 6 W-ra emelték. Előnyös kis helyen, mindenképpen elfér a monitor két oldalán. Kialakítása igényes, a nagy Power-gombot és hangerő-szabályozót könnyű kezelni, kézre esnek. Vonatkozik rá az előzőnél említett basszus hiánya, de nagyobb hangerejének köszönhetően ez nagyobb szobában is megállja a helyét.



EM-699 / 2 Channel
A teljesítmény itt is 6 W, viszont a jobb oldali dobozon már nem csak az említett két kapcsolót találjuk, hanem már állíthatjuk a basszust is, sőt bekapcsolhatjuk a 3D hatást, bár ennek nem éreztem nagy hatását. Ez már jó zenéhez, filmekhez, bár arra inkább a komolyabbakat használnám. Nehogy félreértsétek, nem a minőségükkel vagy a hangjukkal van gond, a cég által ajánlott célra nagyon megfelelnek, csak mondjuk ha van egy DVD-m a gépben, biztos nem ezeket veszem meg, hanem egy legalább 2.1-es rendszerűt.

DRUGS
Színt visz az életedbe, ha innen választasz. A színkavalkádot az elnevezések is színesítik, hisz a gyártó a kábítószerek (angolul drug) neveit adta termékeinek. Ezek már erősebbek, mint fenti társaik, bár a méret maradt, s az egyszerűség is.

EM-616 Morphine! / 2 Channel
Kialakítása rendhagyó, olyan az alakja, mintha be lenne rúgva a speaker – talán ezért nevezték el a morfiumról –, s ezt a hatást fokozza a színes textil is, mely az előlapot fedi. Teljesítménye 4 W, s egy kisebb szobában ez bőven elég. A kokain és heroin nevet viselő modellek még színesebbek és feltűnőbbek. Itt is elmondható a probléma a basszus hiányáról, de azért perfekt darab, az árát nézve is.

XXX
Itt most nem a nagysikerű akciófilmről fogok írni, hanem igazi, igényes, fadobozos hangfalakról. Mert bizony ezek ott vannak minőségileg, ahol lenniük kell. Nagyon szép a formaviláguk, nevüket állatokról kapták (bölény, jaguár, kaméleon). Bár csak kétcsatornásak, a már említett módon továbbfejleszthetőek 5.1-es rendszerűvé, s ilyen alapanyagból azt kell, hogy mondjam, lehet építkezni.

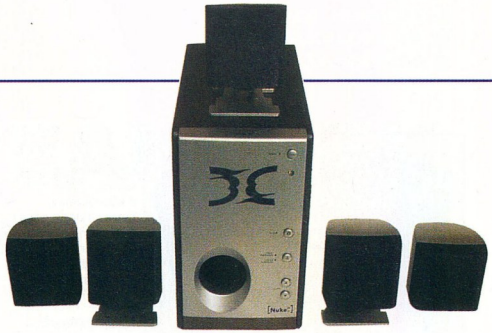
EM-89132 Jaguar / 2 Channel
A dobozból kiszedve nagyon nagynak tűnt a kistestvérek után, de én mindenképp biztosítanék helyet a számára a gép körül. Teljesítménye 2x20 Watt, s bár a gyártó 4-7 m2-es helyiségekbe ajánlja, én a körülbelül háromszor akkora szerkesztőségi szobában is élvezettel hallgattam. Mindig is egy ilyen cicáról álmodtam. Ára is tükrözi az elmondottakat, ezzel együtt még mindig jutányos. Érdekes tartozék a távirányító, mely alakjában az egérre hasonlít, többször ezt fogtam meg helyette, bár hiába akartam kattintani. Állítható rajta a hangerő – s persze ezen találjuk a ki/bekapcsolót is –, valamint a basszus szabályzója a jobb oldali doboz hátulján. Ezt már megvenném filmekhez is, nem csak a továbbfejleszthetőség miatt, így magában is élvezet a használata. Tökéletes mindenhez, ha nem akarjuk körbevenni magunkat hangfalakkal, vagy a helyünk ezt nem engedi.

dotodot
Egy olyan család, amit olyan felhasználóknak szántak, akiknek nincs hely az asztalán, de igényük van a jobb minőségű hangzáshoz, s ezért szívesen elvesznek egy kis teret lábuktól, hogy beférjen a mélynyomó az asztal alá. Itt már megjelenik a kétcsatornásság mellett a 2.1-es rendszer is.

DT-300 / 2.1 Channel
Egyszerű, kisméretű, háromdarabos hangfalszett, 2.1-es rendszerű. Nem néztem volna ki belőle ennyi erőt. A mélynyomónak nagyon jó hangja van, s ráadásul szép fadobozban találjuk, teljesítménye 7 W, a hangfalaké 3 W. Több színben megvásárolható, ami igaz a legtöbb társára is, nem csak ebben a szériában. A honlapon – ami nagyon szép és használható – 4-13 m2-es szobába ajánlják. Itt a kipróbált felhasználásoknál minden esetben szépen produkált, teljesen meg voltam vele elégedve – azért aki durvulni akar, az vegyen egy nagyobbat.

Nuke
Elérkeztünk abba a világba, ahol a hangok már nem csak elölről jönnek, hanem hátulról és középről is. E sorozat tagjai révén már maximálisan ki tudjuk használni 5.1-es rendszerű hangkártyánk előnyeit. A nevek a horoszkópból származnak (oroszlán, rák, stb..), s ezek jelképeit meg is találjuk a mélynyomókon, ez is emeli az optikai hatást. Itt a jelmondat: „No Woofer. No Sound." (Nincs mélynyomó. Nincs hang.).

EM-92603 Aries / 2.1 Channel
Két hangfal és a mélynyomó láda, egyszerű, de hatásos, mint a faltörőkos. Ha valamit



lehet egy DVD-t élvezni akaró vásárlónak. Ezt játékra megvenni már majdhogynem vétek, persze ki vesz ilyen cuccost egy dologra? Mindenesetre, ha gazdag a Jézuska, kérjetek egy ilyet karácsonyra, legfeljebb megmondjátok, hogy ez kell húsvétra is. Ezzel már lehet asztalt remegtetni – összesen 85 Wattal gazdálkodhatunk –, meg szomszédot ébresztheni. Ára igen kedvező, annyiért a miénk lehet, amennyiért még egy rendes hordozható mp3 lejátszót sem kapunk. Ezen is lehet mp3-at hallgatni – de még hogy! –, bár biztos, hogy nem erre fogjátok használni...

változtatni szeretnénk, csak fogjuk a távirányítót, és tesszük a dolgunkat hasonlóan a szetthez, mely játékhoz tökéletes, a filmnézés is élvezetes vele, de ezt inkább nagyobb változatán ajánlom, abban benne van a szükséges plusz.

EM-92606 Aries Plus / 5.1 Channel
Az előző 5.1-es változata. Már a nagyobb doboz is sugallta, hogy ebben több minden lesz. Jó volt a megérzés: találtam még plusz három hangfalacskát, valamint egy kezelőpultot, amin minden darab összes tulajdonsága állítható. Itt már 28+7x5 Watt áll rendelkezésünkre, s szerencsére egyre több játék és film, amelyek segítségével ezt ki is használhatjuk.

EM-98723 Pisces II / 2.1 Channel
Végezetül egy kedves darab, mely közel állt a szívemhez. Pici, szép, jó hangú, nem tagadom, elfogadnám. A dotodothoz hasonlóan olyan helyre ideális, ahol tele az asztal, vagy a tulajdonos nem szereti a nagy dobozokat nézni, de a szoba nagyobb, hisz csak így használhatjuk ki a megnövekedett hangerőt. Ha berakjuk a mélynyomót az asztal alá, alig észrevehető, ami fent maradt. Minden célra megfelel, de a filmekhez biztos lesz, aki hiányolni fogja a három másik hangfalat. Mindenkinek ajánlom figyelmébe.

Ennyi lett volna. Azt nem említettem, hogy az összes termék mágnesesen le van árnyékolva, tehát nyugodtan pakoljuk monitorunk mellé, ettől nem megy tönkre. Jellemző volt minden egyes darabra az igényes tervezés, az, hogy jó alapanyagból készültek, s persze a jó hangminőség, ami persze egyre profibb lett.

Elmondható, hogy az ár/érték arány jó, nem találtam anyag-, vagy másmilyen hiányosságból kifolyó hibát.
Így karácsony előtt tényleg jó ajándék, aki még gondolkodik a meglepetéseken, az mindenképp vegye ezt figyelembe.
Kellemes hallgatást!

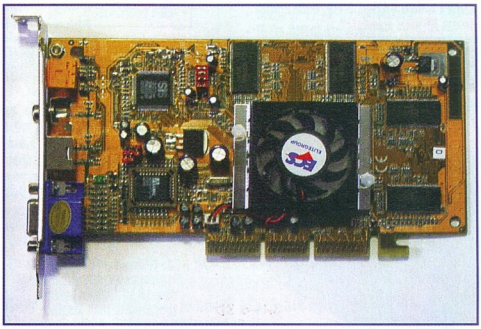
Grillo

Pulsar Hungary Kft.

	Output Power	Input Impedance	Frequency Response	S/N	Distortion	Színválaszték
C-MOUTH EM-687	3W R.M.S.	20 ohm	60Hz~20KHz	60 dB	-	fehér
C-MOUTH EM-686	6W R.M.S.	15 ohm	80Hz~20KHz	60 dB	-	fehér
C-MOUTH EM-699	6W R.M.S.	15 ohm	60Hz~20KHz	60 dB	-	fehér
DRUGS EM-616 Morphine!	4W R.M.S.	20 ohm	80Hz~20KHz	60 dB	-	fehér, ezüst
XXX EM-89132 Jaguar	20Wx2 R.M.S.	20 ohm	50Hz~17KHz	85 dB	0.5%	fekete, fehér
dotodot DT-300	7W+3W R.M.S.	15 ohm	50Hz~20KHz	60 dB	-	fekete, fehér
Nuke EM-92603 Aries	16W+5Wx2 R.M.S.	20 ohm	40Hz~18KHz	50 dB	0.5%	fehér, ezüst
Nuke EM-92603 Aries Plus	28W+7Wx5 R.M.S.	20 ohm	30Hz~20KHz	85 dB	0.5%	ezüst
Nuke EM-96926 Leo III	50W+7Wx5 R.M.S.	8 ohm	30Hz~20KHz	85 dB	0.5%	fekete, fehér
Nuke EM-98723 Pisces II	14W+3Wx2 R.M.S.	20 ohm	65Hz~20KHz	60 dB	0.5%	fekete, ezüst

ECS AG200T8-D64

A hatalmas karácsonyi kínálatból kiragadtunk egy olcsóbb kategóriás, 8xAGP támogatással és 64 MB memóriával rendelkező videókártyát.

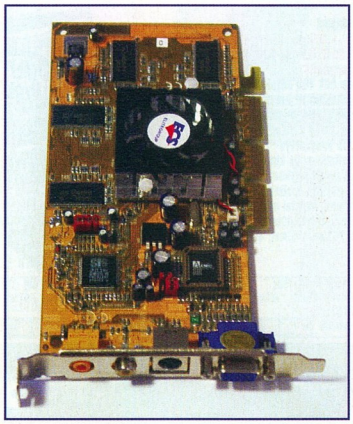


Mostanában egyre többször hallhatunk a SiS Xabre fantázianevű GPU-jairól, és habár a SiS esetében eddig főként az alaplapra integrált chipek voltak a legelterjedtebbek (például a laptopoknál), most előfordulhat, hogy az asztali PC-ket is ellepik a termékei, amelyek több szempontból is a legújabb generációs kártyák közé tartoznak...

Hogy miért is? Az ECS Xabre 200-asra épülő kártyája legfontosabb, kiemelkedő tulajdonságai között szerepel az, hogy támogatja az AGP8X-et, valamint hogy a DirectX 8.1-es kártyák között tartják számon, tehát képes a pixel shader funkciók alapján képet előállítani. Ennek ellenére az ára nem egetverő, kategóriájában a legolcsóbbnak számít, noha rajta csak 64MB DDR memória kapott helyet, és egyéb problémák is felmerültek a teszt során.

Dobozolása nem éppen a legcsicsásabb, benne magát a kártyát, egy röpke használati útmutatót, valamint egy install CD-t találhatunk. A kártya külsőre semmi különös, van rajta egy VGA CRT-kimenet, S-Video és kompozit TV-kimenet, valamint egy csati a 3D-s VR-szemüvegek számára. Utóbbit nem tudom, hányan fogják hazánkban kihasználni, véleményem szerint teljesen fölösleges ennyi csatoló, és sokkal jobb lett volna egy plusz DVI vagy CRT-kimenetet rárakni a lapkára, hogy több monitort is meg tudjon esetlegesen hajtani, ahogy ez manapság már alapfunkció a legtöbb videokártyán (a SiS-driverek nagy része támogatni szokta a többkijelzős megjelenítést). Az érkezett szoftverek között a manapság már standard WinDVD-t, valamint a 3D-s hatást nyújtó szemüvegekhez szükséges szoftvert találhatjuk, hozzácsomagolt játékot nem kapunk.

Amikor a tesztelésébe kezdtem, nagyon meglepődtem, mivel a 3DMark a CD-n érkezett driverek esetében pont ott fagyott ki a tesztek során, ahol a DirectX 8.1-es funkciók kerültek volna sorra (Could not create vertex shader – D3DERR_INVALIDCALL). Másodszori csere után a 3.07.55-ös (performance, nem WHQL) driver szerencsére megoldotta a problémát, ezzel simán lefutottak ezek a tesztek is, azonban a legutolsó hivatalosan is elfogadott 3.05-ös driver még nem jelentett megoldást a problémára. A driverek amúgy kitűnő példái annak, mennyire elkapkodott volt a kártya megjelentetése, hiszen a legelső, CD-n is érkező verzió szinte nulla eredményt produkált, míg a sorban következő már a duplája volt képes kihozni a vasból. Ennek ellenére a kapott SiS-meghajtók szinte alig nyújtanak beállítási lehetőségeket számunkra, hiszen a gamma, a színek, a felbontás, valamint az alapvető információk megjelenítésén kívül nem sokat módosítgathatunk a purián felületen. Ez az integrált chipek esetén nem jelent túl nagy problémát, de itt fájó hiányérzetet okozott, hiszen játékra azért jó, ha testre szabhatjuk a kártya teljesítményét, és akkor az olyan extra, azonban manapság már nem annyira különcségnek számító funkcióról nem is beszéltem, mint a Pivot szoftveréhez hasonló „forgatási" funkció (pl. Detonatornál NVrotate).



Összesítve a tapasztaltakat, levonhatjuk a következtetést, miszerint, ha a legfrissebb meghajtókat vesszük alapul, teljesítménye nagyjából tükrözi az árát: a Doom III ugyan nem fog zökkenőmentesen elfutni rajta, de a DirectX 8.1-es funkciók garantálják bizonyos fokig a szavatosságát. A különböző kimeneteket és a 3D-s szemüvegeket nem sok itthoni felhasználó fogja igénybe venni, a meghajtók instabilitása és a teljesítménybeli óriási különbségek egyelőre még nem túl vonzó képet mutatnak, puritán mivoltukról nem is beszélve. Annak lehet ajánlanom, aki szeretné, ha a kártyája a legújabb tulajdonságokkal bírna, ezzel garantálván az időtállóságát, ám nem szeretne egy Ge4-est megfizetni.

Az összehasonlításban szereplő többi kártyát az utolsó WHQL-es driverekkel hajtottuk meg, és az eredményt így mértük. A Ge4MX DirectX 8.1-es utasításokat nem volt képes lekezelni, így a 3DMark Game 4-tesztje kimaradt, azonban ez volt a másik kártya, ami még tudta az AGP8X-et.

DriverGL Excess 1.23DMark2001 SE3.03 WHQL156020403.05 WHQL302341943.07.55 performance30514599
KártyaGL Excess 1.23DMark2001 SEECS AG200T8-D6430234194Club Radeon 900039054951Club GeForce4 MX480-8X41934261Club GeForce4 Ti420056327007
Tesztparaméterek:
GL Excess 1.2 – 1024x768x32bit FullScreen, összes teszt
3DMark2001 SE – 1024x768x32bit, 24bit, NoFSAA, D3DHW, tömörített textúrák, Game 1-4

Linkek:
Xabre 200:
http://www.xabre.com/products/xabre200.html
GL Excess:
http://www.glexcess.com/
3DMark:
http://www.madonion.com/

Chilly

A termékeket a Pulsar Hungary Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.
www.pulsar.hu

GERICOM
mobile world

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben
- Windows XP Home ajándékba!

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **439.900 Ft**

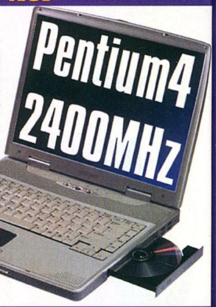
- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2530MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **469.900 Ft**

MASTERPIECE

MASTERPIECE a vezető notebook!

Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881



X5

VILÁGÚJDONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Wireless Lan opció

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!

- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **409.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **459.900 Ft**

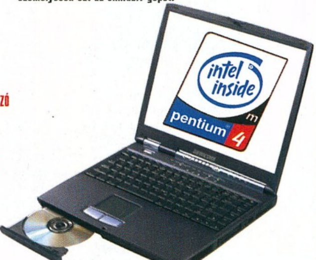
SILVER SERAPH

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

379.900 Ft

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

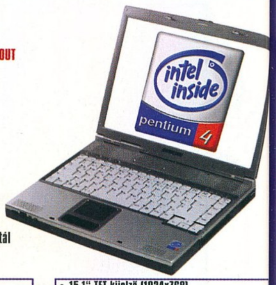


WEBGINE

GERICOM WEBGINE a szenzációs 15" gép!

Kedvező áron az Öné lehet a szuper gyors GeForce4 grafikus kártyával rendelkező WEBGINE! A gép combo meghajtót és FDD meghajtót is tartalmaz. A combo meghajtó használatával azonnal CD-re arhiválhatja az adatait vagy megtekintheti kedvenc DVD filmét. A gép felszereltsége és ára egyaránt igen kedvező ajánlatnak számít!

- SiS 650 chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 2 USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg, metál színben



- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **349.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **389.900 Ft**

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

KARÁCSONYI AJÁNLATOK

WEBSHOX PLUS

GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel, FDD meghajtóval és minden más szükséges felszereltséggel!

BOMBA ÁR!

- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

289.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

369.900 Ft

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

intel inside pentium 4

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

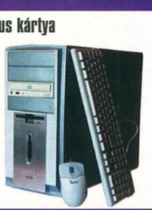
149.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

194.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 128MB DDR RAM

99.900 Ft

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 40x SONY CD író
- 256MB DDR RAM

119.900 Ft

BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentoen alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

72.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

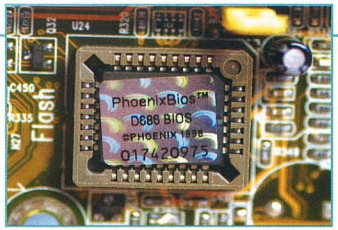
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

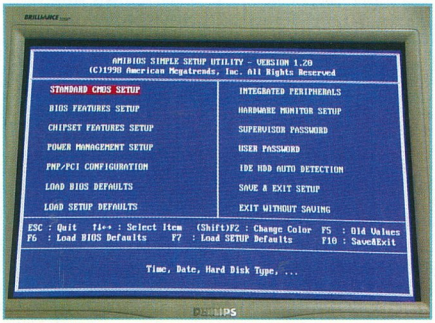
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Design by laza

TUNING



Mostani tuningolásunk során kilépünk egy kicsit a Windows megszokott környezetéből, és más vizekre evezünk...



Tuningoltunk már videokártyát, illetve elmerültünk a Windows registryjében is. A mostani számban egy legalább olyan, a kezdő felhasználó számára ismeretlen dologgal fogunk foglalkozni, mint amilyen az előbb említett registry volt. Ez pedig a BIOS (Basic Input/Output System) lesz. Ezekkel a fogalmakkal a legtöbb felhasználó találkozott már, de legtöbbjüknek eszük ágában sem jutna hozzányúlni, nehogy valamilyen visszafordíthatatlan hibát okozzanak benne. Mégis, már az elején megnyugtathatok mindenkit, hogy bár a BIOS-ban végezhetjük el számítógépünk beállításait a legbehatóbban, aggodalomra semmi ok, mert ahogyan a registry esetében lehetőség volt backup készítésére, itt is lesz módunk az eredeti állapotokat visszaállítani.

A BIOS általános jellemzése

A BIOS egy úgynevezett alapszintű vezérlőprogram, ami nem csak az alaplapon, hanem a mai hardveregységek legtöbbjében megtalálható. Mi most természetesen az alaplapi BIOS-t fogjuk majd tuningolni, amely a számítógép bekapcsolásakor, a videokártya inicializálását követően (ekkor indul el az ő külön BIOS-a is) indul el, végzi el általános feladatait, majd a boot record kiolvasása után jó esetben elindítja az operációs rendszert a megadott háttértárolóról. Ezeknek a folyamatoknak az indulásait, illetve kimenő információit természetesen a monitoron figyelemmel kísérhetjük.

Hogyan is fogjunk neki?

A dolog azért mégsem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik, mivel többfajta BIOS is létezik. Ez attól függ, hogy milyen gyártótól származik alaplapunk. Cikkünket mi most az Award BIOS-ra építjük, ezért ne lepődjünk meg, ha esetleg egy itt olvasható opció másik menüpont alatt lenne, vagy nem találnánk a helyén. Utóbbi esetben egyszerűen hagyjuk figyelmen kívül azt. Továbbá azt javaslom, hogy a főbb beállítások után lépjünk vissza a Windows-ba egy kis időre, és ha nem tapasztalunk semmi szokatlant (fagyás, kék képernyő, stb..), akkor folytassuk csak a konfigolást.

Nos, ennyi útravaló után kapcsoljuk be a számítógépet (ha be van, akkor indítsuk újra), és bootolás közben tartsuk lenyomva a Delete gombot. Más, főleg korábbi verzióknál előfordulhat, hogy másik billentyűt kell használni, de ezt általában ügyis kiírja a képernyőre nekünk. Ha mindent jól csináltunk, akkor elénk tárul a képen is látható BIOS Setup, ahol lehetőségünk lesz a beállítások elvégzésére.

Helyhiány híján most eltérnék a menüpontok, opciók ismertetésétől, ehelyett inkább lássuk, miket is érdemes beállítani (megjegyzem, ezeket inkább butításnak hívnám, mint tuningolásnak).

BIOS Features Setup / Advanced BIOS Features:

Virus Warning = Disabled
CPU Internal Cache = Enabled
External Cache = Enabled
PCU L2 Cache ECC Checking = Enabled
Quick Power on Self Test = Enabled
Swap Floppy Drive = Disabled
Boot Up Floppy Seek = Disabled
Gate A20 Option = Fast
Memory Parity / ECC Check = Disabled
Typematic Rate Setting = Disabled
OS Select For Dram > 64 MB = Non-OS2
Video Bios Shadow = Enabled

Chipset Features Setup / Advanced Chipset Features:

SDRAM Cyele Length 2
Memory Hole = Disable
Read Around Write = Disable
Concurent PCI/Host = Enable
System BIOS Cacheable = Enable
Video RAM Cacheable = Enable
CPU to PCI Write Buffer = Enable
PCI Dinamic Brusting = Enable
PCI Master O WS Write = Enable
PCI Delay Transaction = Enable
PCI#2 Access #1 Retry = Enable
AGP Master 1WS Write = Enable
AGP Master 1WS Read = Enable

PnP / PCI Configuration:

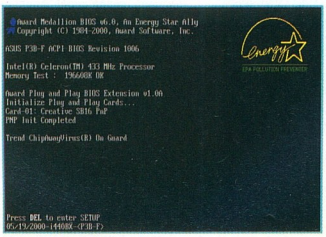
PnP OS Installed = Enable
Assign IRQ For VGA = Enable
PC VGA Palette Snoop = Enabled

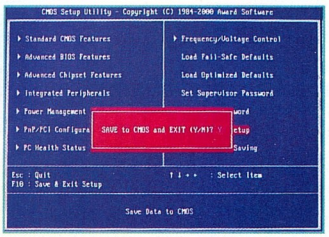
Természetesen számtalan dolgot lehetne még megtenni, ezek a legáltalánosabbak voltak, a többi általában hardver- vagy felhasználófüggő. Ne felejtsük el, hogy ha valamit megváltoztatunk a BIOS Setupban, azt mentsük el, különben nem lesz érvényben újraindítás után. Ezt a Save&Exit Setup opciót kiválasztva érhetjük el.

Mit tegyünk, ha hibát észlelünk?

Ha esetleg valamit rosszul állítottunk be, és ennek az lesz a következménye, hogy az operációs rendszer instabillá válik, esetleg lefagy, vagy hibaüzenetet ír ki, akkor térjünk vissza ismét a BIOS Setup-ba, és válasszuk a Load Bios Defaults/Load Optimized Defaults opciót. Ezzel visszaállíthatjuk ez eredeti, működőképes állapotot.

Rusty





ZENE

Bahia - www.bahia.hu

A Bahia az itthon nem annyira, de külföldön nagyon is sikeres független lemezkiadók magyar mutációjaként működik a másik hasonló jellegű hazai kezdeményezés, a Trottel Records mellett.
A kiadó holnapja, a bahia.hu viszont többegy szokásos kiadói honlapnál. Egyfajta kulturális portálként funkcionál, ahol egyaránt megtalálhatóak a zenei, az irodalmi és képzőművészeti tárgyú cikkek.

i90 - www.i90.com/?AffiliateId=1033051

Az i90 egy olyan nemzetközi hálózat, ami nemrég indult el magyar nyelven. Lényegileg tulajdonképpen egy ebay-hez hasonló online aukciós portál azzal a különbséggel, hogy itt CD és DVD lemezekre licitálhatunk, valamint mi is feldobhatjuk a megunt, hasonló jellegű hanghordozóinkat. Komoly zenegyűjtőknek érdemes böngészniük az i90-et, mivel egészen komoly ritkaságokba, rég keresett anyagokba is bele lehet futni, méghozzá kedvező áron.

Superbutt - www.superbutt.net

Ritka dolog, hogy különálló előadók honlapjairól is lehet olvasni ebben a rovatban, de a mostanában Franciaországban turnézgató magyar zúzdabrigád, a Superbutt egy olyan színvonalas oldalt dobott össze magának, hogy mindenképpen megérdemelnek néhány szót.
A www.superbutt.net Magyarországon ritkán látott igényességgel, szemet gyönyörködtető, de egyáltalán nem öncélú flashes alapokkal, és ugyanilyen színvonalas tartalommal megáldott website, amit a zúzósabb zenék kedvelőinek mindenképp látniuk kell.

MOBIL

Netkukac - www.extra.hu/netkukac

A Netkukac egy olyan portálszerűség, amin a netről összeszedegetett mindenféle poénos cuccok (köztük mindenki kedvenc Palik László-jának Forma 1-es halhatatlan kommentárjai) és kétes értékű pénzkereső módszerek mellett remek oplogó- és csengőhang-gyűjtemény is található. A teljes szolgáltatások elérhetőségéhez regisztrálni kell magunkat, de bőven megéri a ráfordított pár perc.

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

☐ 2001/01 **200 Ft/db**	☐ 2001/02 **200 Ft/db**	☐ 2001/03 **200 Ft/db** (Demo CD)	☐ 2002/01 **300 Ft/db** (végigjátszás mell.)	☐ 2002/02 **300 Ft/db** (poszter)	☐ 2002/03 **300 Ft/db** (Budapest Allatkert CD)	
☐ 2002/04 **500 Ft/db** (T.J.:Traffic Giant Gold)	☐ 2002/05 **500 Ft/db** (T.J.: Arkoss + Rox)	☐ 2002/06 **500 Ft/db** (T.J.: Rocks 'n Diam.)	☐ 2002/07 **500 Ft/db** (T.J.: Time Machine)	☐ 2002/08 **700 Ft/db** (Star Wars SuperCD)		
☐ 2002/01 DVD **800 Ft/db** (Imp.Gal.2 SE)	☐ 2002/02 DVD **800 Ft/db** (Budapesti Állatkert)	☐ 2002/03 DVD **800 Ft/db** (S.W.I.N.E. extra)	☐ 2002/04 DVD **1200 Ft/db** (T.J.Traffic Giant Gold)	☐ 2002/05 DVD **1200 Ft/db** (T.J.: Arkoss + Rox)	☐ 2002/06 DVD **1200 Ft/db** (T.J.: Time Machine)	
☐ 2002/07 DVD **1200 Ft/db** (Piknik (rövidfilm)	☐ 2002/08 DVD **1500 Ft/db** (Star Wars SuperCD)					

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető
PC.GAMES - 1325
Bp., Pf. 315

Árainkat a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést:

☐ **PC.GAMES 1 év (12 szám) - 9.000 Ft**

☐ **PC.GAMES 1/2 év (6 szám) - 5.000 Ft**

☐ **PC.GAMES DVD 1 év (12 szám) - 19.000 Ft**

☐ **PC.GAMES DVD 1/2 év (6 szám) - 11.000 Ft**

Név: .....

Cím: .....

E-mail/Telefon: .....

Bélyeg helye

PC.GAMES
Budapest
Pf.: 315
1325

FELADÓ:
.....
.....
.....

Bélyeg helye

PC.GAMES
Budapest
Pf.: 315
1325

FELADÓ:
.....
.....
.....

Pampalini - www.pampalini.com

Az egykori kultikus rajzfilm csetlő-botló vadászáról, Pampaliniről elnevezett oldal csakis a mobilokra specializálta magát, mégpedig oplogók, képüzenetek és csengőhangok formájában. A szolgáltatások sajnos fizetősek – emeltdíjas számra küldött sms-ben kell megrendelni az adott szolgáltatást – de a fizetős mobilportálok között eléggé az élen jár nagy választékával. A hónap szolgáltatása címszó alatt futó dolog általában egy ilyen különlegesebb oplogó: most például egy lovelogo fantázianéven futó kreálmány az adott hónap slágere, ahol is a két tetszőlegesen beírt nevet egy szívbe generálja a program, és ezt küldi el a megadott telefonszámra. Jópofa.

LogoLand - www.logoland.de/englishindex.htm

A LogoLand egy német honlap, szerencsére van angol szekció is, ami megkönnyíti azoknak a dolgát, akik az íz es germán nyelvet Goethénél valamivel rosszabbul beszélik. Ezen az oldalon is széles választék található oplogókból és csengőhangokból, úgyhogy aki a külföldi site-okat részesíti előnyben, annak érdemes a LogoLandot választania.

REALITY SHOW

Big Brother - bigbrother.vnet.hu

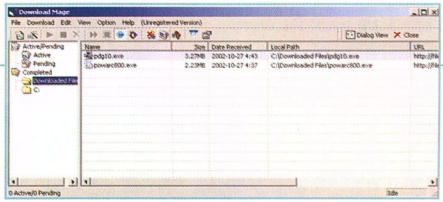
Akik nem töltötték az elmúlt pár hónapot egy akváriumban, a világtól elzárva, azokból biztos kiváltott valamilyen szélsőséges reakciót a mostanában futó valóságshow-őrület. A Big Brothert és társait lehet szeretni vagy gyűlölni, de az biztos, hogy senki nem tud mellettük szó nélkül elmenni. A Big Brother ezen hivatalos honlapja például a show indulásakor pár napig annyira le volt terhelve, hogy nem is nagyon működött. Ez nem csoda, hiszen bármire is legyen kíváncsi a bigbrother-junkie netező, mindent megtudhat erről a honlapról, talán még Renátó lúdtalpbetétének a pontos receptjét is le lehet tölteni.

Való Világ - valovilag.origo.hu

A Big Brother RTL klubos versenytársa, a Való Világ sem küzd kisebb energiával a nézők kegyeiért, mint az egykori „csigatévé" ászműsora. A Való Világ jobban ráhelyezi a hangsúlyt az internetes jelenlétre, és ez a holnapon is meglátszik; az obligát webkamera mellett szinte percről percre születnek az írott formátumban a honlapra kerülő hírek, amelyek naprakész pontossággal számolnak be a villalakók életéről azoknak, akiknek netalántán nincs elég sávszélességük az állandó webkamerás jelenléthez.

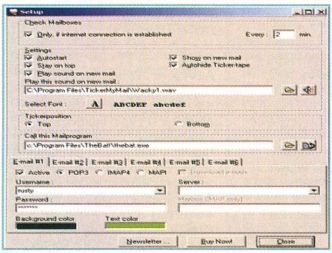
UTILS

E havi felhasználói-program ajánlónkban megtalálhattok néhány internetes tevékenységet (levelezés, letöltés) segítő, adminisztráló kütyüt.



TickerMyMail v2.7

A neve alapján is már következtetni lehet, hogy ismét egy elektronikus postafiók-figyelővel van dolgunk. Ugyan extrákkal nem rendelkezik a program, viszont a benne található „ticker" hasznos lehet. Összesen 6 mailszervert állíthatunk be, melyekre ha levél érkezik, akkor automatikusan megjelenik a képernyőn egy fekete csík, amely oldalirányú úszó mozgással megjeleníti a beérkezett e-mailek néhány fontos információját (feladó, téma, időpont, méret). Továbbá a különböző accountról kapott leveleket más-más színnel emelhetjük ki, ezzel is egyszerűsítve a válogatást.



Akinek viszonylag nagy e-mail forgalma van, annak hasznos segédprogram lehet, bár a felbukkanó ticker engem néha zavart munka közben.

Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Weblap: http://www.tickermymail.com

Bash HTML Editor 2.3.2

A Bash HTML Editor egy nagyon egyszerű, nem wysiwyg (What You See Is What You Get) editor, mellyel egyszerűen szerkeszthetünk HTML fájlokat. Leginkább programozóknak vagy haladó felhasználóknak ajánlott, akik már eligazodnak a forráskód rejtelmeiben. Szintén az ő munkájukat segítik elő a különböző színprofilok, melyekkel a különböző tag-eket más-más színnel emelhetjük ki. De hasznos lehet az is, hogy több előre beprogramozott script, kódsor található benne. Az egyszerű, nomád programok kedvelőinek biztos megér egy próbát.

Licenc: shareware
Korlátozás: 25 napos időlimit
Weblap: http://www.bashsoftware.tk/

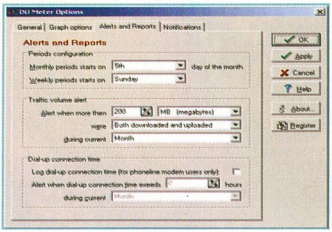
COOL! Remote Control 1.12

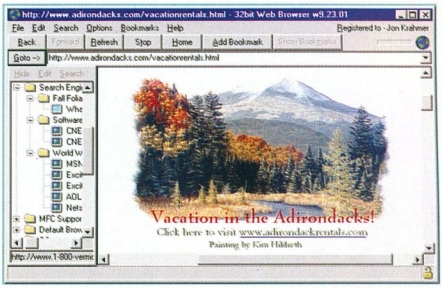
Akik gyakran vannak távol gépüktől (üzleti út, kirándulás, stb.), azoknak nagy szüksége lehet erre a programra. A lényege, hogy a util szerver részét lefuttatjuk, majd ezután bárhonnan irányíthatjuk egy másik számítógépről, feltéve, hogy mindkét gép a netre van kapcsolva természetesen. Végezhetünk egyszerű fájlműveleteket is, de akár a másik PC asztalán is dolgozhatunk real time. Továbbá a CD-ROM-ot nyithatjuk/zárhatjuk, vagy kikapcsolhatjuk és újraindíthatjuk a számítógépet vele. Mindehhez párosul a program szép design-ja, kezelőfelülete, úgyhogy mindenképp érdemes kipróbálnia annak, aki ki tudja használni a lehetőségeit.

Licenc: shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Weblap: http://www.yaosoft.com/

DU Meter 3.02

Az előző számban ismertettem rengeteg internetforgalom-mérő





programot. Akik abból a csokorból nem tudtak választani, azoknak mindenképp ajánlom a DU Meter-t. Leginkább azoknak lesz hasznos segédeszköz, akik havonta vagy meghatározott időszakonként szeretnék figyelni az adatforgalmuk mennyiségét, illetve a kapcsolatuk sebességét. Azt már az elején meg kell hagyni, hogy a mérései sokkal reálisabbak a többi programhoz képest. A kezelőfelületre vagy a beállításokra itt sem lehet panasz, akár többféle figyelmeztetőt is beállíthatunk magunknak, például azt, hogy ha elérünk egy bizonyos adatforgalom-mennyiséget, akkor automatikusan jelezzen. Ez hasznos lehet az olyan Internetes előfizetési csomaggal rendelkező felhasználók számára, akiknél limitált ez a szolgáltatás.
De ugyanúgy le lehet kérdezni a napi, heti vagy akár havi statisztikát is bármikor, az összes fontosabb mérési eredménnyel, amit aztán Excel formátumban exportálhatunk.

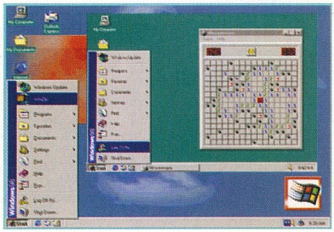
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Weblap: www.dumeter.com

32bit Web Browser 9.42.01

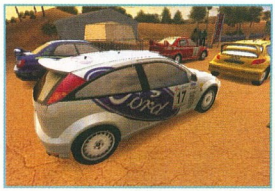
Egy apró kis böngésző program, mely az Internet Explorer motorját használja. A kezelőfelülete teljesen nomád, mindenféle grafikától vagy díszítéstől mentes (pont ahogy én szeretem). Ennek köszönhetően érezhetően gyorsabban böngészhetünk, mint a „hagyományos" IE-vel. Hasznos funkciója a leegyszerűsített Kedvencek gyűjteménye is, melyben szintén teljesen áttekinthetően rendezhetjük a weblapokat, és egy mozdulattal el is ugorhatunk oda. Sajnos elég sok bug és gyermekbetegség fedezhető fel benne, de ha másért nem is, a lényegesen nagyobb sebessége miatt érdemes megnézni.

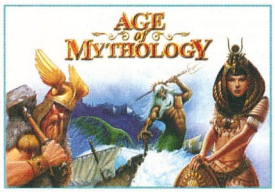
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Weblap: http://www.electrasoft.com/

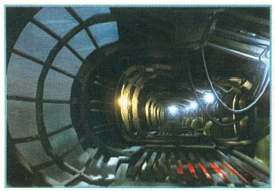
Rusty



DVD TARTALOM







A szokásos Karácsony előtti játékdömpingben nehéz volt választani, végül is minden kategóriába jutott egy-egy remek demó. Kiemelném a rendkívül pozitív fogadtatású **Age of Mythology** játék demóját, a játék sok stratégának ad majd elfoglaltságot a következő évre. A hónap meglepetése az új Disney rajzfilmből készült **Treasure Planet** című stratégiai játék demója.. A művelődés nem árthat, figyelmetekbe ajánlom a **Találmányok és Feltalálók** című ismeretterjesztő enciklopédiát, amit megtaláltok a DVD-n. Szép kövér kiegészítő csomagok kerültek a mellékletre sok közkedvelt játékhoz, köztük a **FIFA 2003 Creation Center**-rel, amivel megszerkeszthetjük álmaink csapatát. Aki szeretné tudni mit hoz a 2003-as év, az ne hagyja ki a videó és képgyűjteményünket se. Ebben a hónapban kiemelt helyet kaptak az online játékoldalak, egy csokornyit találhattok kiváló magyar oldalakból a WWW részlegünkben. Kis ízelítő a tartalomból (a részletes listát lásd a DVD-n):

Demo:
Age of Mythology / Far West / Operation Tiger Hunt / Post Mortem / Rallisport Challenge / Ski Park Manager 2003 / Treasure Planet: Battle at Procyon

Freware:
Alienkick / Armagetron / Atomic Minesweeper / Beach Volleyball / DX-Ball / Eskimo / glTron / Island Wars / Laser Factory / Molez / Pirate's Life / Puzzles / Saving the City / Shadow of Power / SpyGame / Thod / Tibia

Játszd újra:
Gravity Force / Gravity Strike

Képmutató:
Battle Mages / Besieger / Brutal VeRollEx Sheep / Call of Cthulhu / Cold Zero / C&C Generals / Elite Force 2 / Enclave / F1 Racing Sim 3 / FUEL / Ghotic 2 / Homeplanet / Homeworld 2 / Imperium / Knightshift / Lejendary Adventure / Midnight Club II / Panzers / Perimeter / Port Royale / Project IGI 2 / Psyhotoxic / Raven Shield / Rayman 3 / Shadowbane / Smash Up / Söldner / Specnaz / STALKER / SW: Knight of the Old Republic / Unreal 2 / Vietcong / Vietnam MedEvac / White Fear / Xenus / XIII

MOD:
CIV3: Play the World (Regicide Rally) / Elite Force (Source Code) / Elite Force (Cstrike) / FIFA 2003 (Creation Center) / Half Life (Escape, Natural Selection 2 , Syndicate Black Ops, The Specialists, Lassiter Zebra skin, Gun Sounds, Michael Sullivan skin, Nude MOD) / NOLF 2 (DM Mappack) / Quake (Tenebrae, Ultimate Deathmatch) / RtCW (The Wild West, Timegate) / Sudden Strike 2 (Mappack) / Team Factor (Map) / UT (Demo Manager util, Defence Allience , Marathon) / UT2003 (Deathball, Xidia)

Patch:
Battlecruiser Millenium v1008 / CIV3: Play the World v1.04f / Deadly Dozen: Pacific Theater v2.35 / Enigma v1.0.37 / Far West update 1 / Grand Prix 4 v9.6 / Haegemonia v1.06 / Hitman 2 v1.01 / Iron Storm v1.02 / Medieval Total War v1.1 / Navy Seals v1.02 / NWO v1.2 / NHL2003 October Roster / NOLF 2 v1.2 / Operation Flashpoint v1.90 / ORB v1.01 / RtCW v1.4 / Robin Hood patch 1 / Sudden Strike II v2.2 / The Thing patch / UT 2003 d3d patch / WarCraft III v1.04

Shareware:
Airborn Assault /Android / Arsenal / Astral Tournament /Atomaders / Balltris / Double Digger / Dr. Lunatic / Electoballz / Kyodai Mahjongg / Lonnyland / Mutant Storm /No Limits!/ PacBomber / Pontifex 2 / RotaDim / Strong Gammon 2 / Tiny Cars / Tito / Up Yours / Troll / Wicket Wackers / Wonderland

Trainer:
Aces of World War / Age of Mythology / Archangel / Arx Fatalis / Balerburg / CIV3 Play the World / Dragon's Lair 3D / Far West / G.I. Combat / Haegemonia / Hot Wheels Velocity X / Iron Storm / K-Hawk / Knight Rider / Knights of the Cross / NFS Hot Pursuit 2 / NWO / Operation Flashpoint / ORB / Pink Panther / Project Nomads / Robin Hood / Soldiers of Anarchy / LOTR - Fellowship of the Ring / Total Immersion Racing / Vietnam MedEvac / WWE-RAW

Túlélőcsomag:
ACDSee 5.0 / Adobe Acrobat Reader 5.1 / CloneCD 4.1.0.0 / Cute FTP 3.0 / DirectX 8.2 / DivX Pro 5.02 / FAR 1.70 / FlashGet 1.40 / F-Prot 3.12b / Getright v5.0 / Go!Zilla 4.11.39 / Hypersnap DX 5.01 / ICQ 2003 / mIRC 6.03 / Nero 5.5.9.14 / Paint Shop Pro 7.04 / PowerStrip 3.30 build 355 / Quicktime 6.02 / RealPlayer 6.0 / Sonique 2.0 apha / Sysoft Sandra 2003 / Total Commander 5.50 / WinAce 2.3 / WinAmp 3 / Windows Media Player 7.1 / WinRAR 3.10b2 / WinZip 8.1 SR1 / WS FTP Pro 7.6

Utility:
AIDA 3.10 / Blindwrite Suit / Button Factory 6.1 / Direct FTP 5.2 / Firestarter 6.0 / GIF Animator 6.2 / HTML Editor 9.3 / Webcam 3.5 / CpuFSB 2.2.8 / Daemon Tools 3.26 / DVD2SVCD 1.1.0 / Eudora 5.2 / Flash FXP 2.0 / Nero Infotool 1.03 / Opera 7.0 / PageWiz / RegCleaner 4.3.0.780 / Sygate Personal Firewall 5.0 / Trillian 0.74b / Trojan Remover 4.8.9 / TMPEG 2.59.47.155 / UltraEdit 9.20 / VirtualDub 1.4.11

Video:
Battle Mages / Besieger / Brutal VeRollEx Sheep / Cold Zero / Curse: The Eye of Isis / Dragon's Lair 3D / Echelon: Wing Warriors / Enclave / F1 Racing Simulator 3 / Four horsemenen of the Apocalypse / Gothic 2 / Grom / Hannibal / Imperium / March Offworld Recon / Roman Race 6005 / Shade / Sims Online / Splinter Cell / Starfleet Command 3 / Tron 2 / Yager

Webkit:
Age of Mythology / Rainbow Six: Raven Shield

World Wide Web:
Demokrácia / Idézők / Kalandjáték / Larkinor / Lemuria / Netrejtvény / Teveclub / Trillion.

ELECTRONIC ARTS
2015
WWW.MOHAA.EA.COM
6.990 FT

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD

A gyors bemutató után ugorjunk neki a végigjátszásnak is. Természetesen első dolog, hogy az ember megpróbálja magától a játékot végigtolni, mert hát mégis csak az az igazi. Ha pedig valami fennakadás történik, akkor máris elő lehet venni eme kis iromány t, és megtudni belőle a megoldást, a trükköt. A leírás a közepes fokozathoz készült, a csirkébb erősségen még ennyi gondunk sem lesz. Akik pedig a legnehezebben állnak neki, nos, számukra úgysem kell leírás. Pár jó tanács nem árt az elejére, bár ha már játszottunk az alapjátékkal, akkor nagyon nem kell kihangsúlyozni, mennyire fontos, hogy fejre célozzunk. Ezzel kevesebb életet vesztünk, valamint kevesebb lőszer fogy, szóval duplán is hasznos. Ez persze elég sok gyakorlással jár, így ha kezdőnk vagyunk, akkor ne csüggedjünk az elején a statisztikák miatt, a végére majd belejövünk. A másik fontos dolog, hogy ha a csatamezőn géppuskát, aknavetőt, légvédelmi ágyút vagy akármilyen más fegyvert látunk, akkor számítsunk arra, hogy a programot úgy tervezték, hogy azt is igénybe fogjuk venni. Így néha a megoldhatatlannak tűnő dolgokat teljesen egyszerűen tudjuk véghezvinni. Csapattársainkra vigyázzunk, nem mintha olyan nagy erőt képviselnének, hanem inkább a küldetés teljesítéséhez szükségesek. Kb. ennyi. De nem is fogyasztom itt a helyet. Induljon a móka!

1. KÜLDETÉS: NORMANDIA

1944 közepén a szövetséges haderők úgy érezték, hogy megérett az idő egy nyugati front megnyitására, mellyel részben az Olaszországban, részben az Oroszországban harcoló csapatok helyzetét könnyítették meg. A hadművelettel (Overlord) már megismerkedhettünk az alap mohaa kapcsán, de most egy teljesen más szemszögből fogjuk látni az eseményeket, hiszen a még a partraszállás megindulása előtti hajnalon ledobott több ezer ejtőernyős egyikeként fogunk Normandia talajára lépni. Ezeknek a katonáknak a célja nem a frontális támadás, hanem az ellenség partra irányuló utánpótlásvonalainak a megsemmisítése, illetve a stratégiai pontok tartása. Mindenáron.

1. Rész:

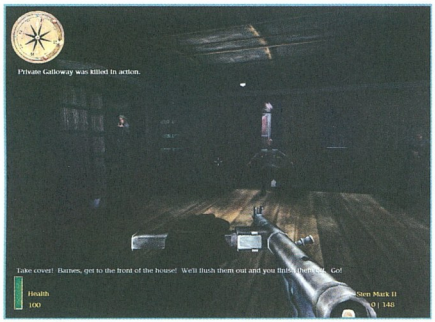
Itt küldetésünk első része a többi ejtőernyős megtalálása, illetve a megbeszélt találkozási pontra történő eljutás. Kezdetben nincs is semmi dolgunk, mivel teljesen automatikusan zajlanak az események. Majd meglepődve tapasztaljuk, hogy sikerült pontosan egy pajta közepére leérkeznünk. Itt a space gomb megnyomásával szabadulhatunk el az ejtőernyőtől. Gyorsan tegyük el láb alól a keresésünkre küldött két őrt, majd menjünk fel a lépcsőn az emeltre. Itt az ablakon kiugorva egy kis vizesárokban találjuk magunkat, ahonnan a küldetést jelző nyilat követve másszunk elő, és öljük meg a ház mellett álló németeket. Itt vehetjük fel az MP40-es géppityut is, amit itt inkább ne használjunk, mert kedvenc puskánk sokkal pontosabb nagyobb távolságokra. A mezőn rögtön le is szedhetjük a légvédelmi löveg mellett álló katonákat. Majd rohanjunk oda és a space megnyomása után máris használhatjuk a fegyvert, mellyel az erősítést hozó teherautót és a környező fákat is rommá lőhetjük. Ez utóbbi fakultatív jellegű. Majd iramodjunk neki az útnak, ahonnan a teherautó is jött. A kanyar után vigyázzunk a géppuskafészekre, szedjük le a fickót ügyesen, majd rohanjunk oda, mert természetesen máris jön

mögöttünk az erősítés. Ezeket kaszáljuk le az MG42-essel. Majd rohanjunk oda a hullákhoz és tápoljunk be (ki mit szeret :-). A szélmalom mellett találkozhatunk csapatunk többi tagjával, azonban rögtön egy páncélos is feltűnik mögöttünk, amit a közelben álló légvédelmi löveggel tehetünk harcképtelenné. Visszatérve társainkhoz azok rögtön kezünkbe nyomják a Sten Mark II névre hallgató géppisztolyt, és máris indulunk tovább.

2. Rész:

Következő feladatunk egy híd felrobbantása lesz, amihez legelőször is ki kell iktatnunk két német tüzérségi löveget. Ezeket természetesen erősen védik, így célszerű nem egyedül rohangálni, mert a csapat is sokat hozzárak a tűzerőhöz. No meg ha megőlik a

századost, akkor vége a küldetésnek. Így első felindulásunkban visszazuhanunk a tőlünk jobbra álló házat. Ennek megtisztítása után indulhatunk a többi ház felé, erre mutat a nyíl is. Balra a szélmalom ablakában persze ott figyel a mesterlövész pofa, amit egy kevesebb sorozat jobbletre szendereít. Az előttünk elrobogó teherautóról ugrálnak le a németek, a kerítések mellett is van jó néhány belőlük. Mindeközben majdnem félhomály van. Nem lesz könnyű, úgyhogy szorgalmasan szedjük a gyógyitalokat, és mentsünk gyakran! Célpontunk a teherautó mögött elhelyezkedő fészer, aminek ajtaját a százados fogja kirobbantani. Bent persze három náci is utunkat állja. Egy darabig... Ezek után a space gombbal tegyük le a robbanótöltetet a lövegre, melynek helyét kis piros rajzolat jelzi. Utána húzás kifele, mert robbanni fog. Amint kiértünk, gyorsan forduljunk balra, és kezdjük meg az érkező nácik aprítását. Közben mögöttünk megkezdődik a tűzijáték. Mi pedig örülhetünk, hogy már csak egy löveg van vissza. Nyomuljunk ki a kertkapun, majd rögtön jobbra. Errefelé haladva nemsokára egy töltéshez érünk, amin éppen átrobog egy vonat. Várjunk, amíg társunk kirobbantja a töltés alatt átvezető alagút rácsát, majd kövessük át a túloldalra. Itt van az egyik kedvenc részem, ugyanis a pofát nem lehet utolérni, és természetesen a töltés mögött álló első ház ablakából szépen szitává lövik, mire odaérünk. Így most már



kis csapatunk három főre fogyatkozik. Az ablakon gyorsan szórjunk be egy gránátot, majd öljünk le, akit érünk. Ezután kerüljük meg a házat, és a pajta felől érkezőknek is adjunk pár sorozatot. Ne feledkezzünk meg a kert mélyének megtisztításáról sem, mert ott is lapul pár ellenfél. Továbbmenve elérkezünk eme kis rész legnehezebb részéhez, ami első látásra csupán egy kis farmot jelent, előttünk pedig egy farácsos kapu tornyosul. Itt a százados közli, hogy tisztítsuk meg a házakat (ha nem mondja…), majd kinyitja a kaput. Itt most észnél kell lenni, mert gyakorlatilag az összes ablakból kapni fogjuk az áldást. Persze elsőre teljesen kihaltnak tűnik minden. Rögtön a jobb kézre eső pajtából szedjük le az ipsét, majd rögtön hátra is fordulhatunk, hogy az éppen kirohanó embereket leszedjük. Ezután fordítsunk figyelmet a bejöveteli irányunkkal megegyező irányban álló jobb és bal oldali épületek ablakaira és a teraszra. Ha ez megvan, akkor rohamozzuk meg a bal hátsó épületet. Ha minden jól megy, akkor a társaink követni fognak minket. Ne hagyjuk őket egyedül az udvaron, mert ha leszedik valamelyiket, akkor vége a küldetésnek. Szóval a bal hátsó ház… Nagy ellenállásba nem ütközünk. Rohanjunk fel az emeltre, ahonnan máris láthatjuk a célpontunkat, a 88-as Pisztoly Petit. Körülötte persze senki. Hmm. Várjuk meg a századost, aki közli, hogy ott a célpont, rohamozzunk, ő meg majd fedez. Köszi... Ezek után már nyitva találjuk a teraszra vezető ajtót, ahonnan lejuthatunk a hátsó udvaron álló löveghez. Ahogy közeledünk, számítsunk arra, hogy a sátor mögött állnak vagy négyen, és a sátorban is ketten. Mivel közel állnak egymáshoz, ezért lehet sorozni őket simán. Miután tiszta a terep, rakjuk le kis töltetünket a lövegre, majd induljunk vissza a századoshoz. Odaérve várjunk egy kicsit, mire visszaér másik társunk, aki időközben elment felderíteni. Közli, hogy a híd itt van nem messze, és talált egy utat a túlpartra. Kövessük őket. Nemsokára láthatjuk a jobb oldalon magasodó hidat, illetve társainkat egy

csónak körül. Ne tétovázzunk sokat: ugorjunk be a csónakba.

3. Rész:

Szépen lassan haladunk a túlpart felé. Célunk, hogy kiiktassuk az utánpótlásért felelős ezredest, valamint azt a vonatot, ami a felszerelést hozza. Partra érkezésünk után máris nekironthatunk az előttünk álló háznak, ugyanis mákunk van, és ebben lakik az ipse. Természetesen dugig van katonákkal, melyek leírtása után az ezredes is rájön, hogy itt nem győzhet, így felugrik a motorjára, és hiába lövünk bele akár egy tárat is, nem tudjuk megállítani. Mielőtt nagyon nekiállnánk tanakodni, hogy mit csináljunk, máris nyakunkon az erősítés, amit persze az ezredes küld.

Az úton jobbra fordulva meg is látjuk az ezredes motorját az út szélén álló ház előtt. Rohanjunk be, majd ahelyett, hogy a lépcső tetején lövöldöző meneküttet lőnénk, adjunk a bal oldali nappaliból érkező két nácinak. Most már rohanhatunk felfelé. Úgy látszik, nem valami észlény a fickó, mert kifele lövöldöz társainkra az erkélyről, így egy kellemes, határa irányuló sorozattal ne csak a korláton küldjük át, hanem az élet és a halál közötti vékony választóvonalon is. Munkánk végeztével kezdhetünk felkészülni a kellemesnek nem mondható végkifejletre. Az úton továbbhaladva ugyanis egy Tigris robban ki jobbról a fallal együtt, és egy szép csomagot ajándékoz egyik társunknak, aki azon nyomban szörnyethal. Szerencsére nem a százados az, és így van alkalma a tank után rohanni, hogy elénk csalogassa. Ez kicsit meglepő, de mi is kövessük őket jobbra az úton egészen a bokrok utáni falszakaszig, ahol álljunk meg. És mentsünk állást... Kisvártatva jön a százados vissza, mögötte a tank. A tank lövése nyomán a mellettünk lévő falszakasz felrobban, mi pedig máris induljunk el a kertben álló ágyú felé. Közben a tank szétlövi a másik falszakaszt is. Ezután nekünk rögtön el kell találnunk. Ettől persze még nem robban fel. De ha jól időzítettünk, akkor mielőtt a tank lőni tudna, nekünk van még egy lehetőségünk lőni. Ekkor már szépen megadja magát a sorsnak. Ha későn lövünk, akkor a százados és a tervünk is kis apró darabokra esik szét. Persze még a java hátra van. Természetesen a százados ismét csak minket küld előre, hogy tisztítsuk meg az utat. Az út bal oldalán rögtön egy géppuskafészek van, majd mellette jobbra egy korlátra szerelt gépágyú. A mellett egy temető, amiben szintén egy gépágyú és pár katona kapott helyet. A bal oldali géppuskafészket meglephetjük

egy pontos lövéssel. A többit már nehezebb lesz, mert nem csak ők lőnek, hanem a jobb oldali kereszteződésből özönlenek a katonák, akiknek van pofájuk gránátokat dobálni a fejünkre. A legfontosabb, hogy kicsit kiugorva egy lövéssel leszedjük a gépágyúkat. Az aprajával már elbírunk, bár az utcán jobbra befordulva még számos katonával állunk szemben. Az út a továbbiakban balra kanyarodik, ahol egy szögesdrót állja el az utat. Ne essünk kétségbe, hanem szedjük fel a robbanótölteteket az út közepén lévő ejtőernyős csomagból. Ezután menjünk be a lezárás előtti, bal oldali kapun. A ház mögött találunk egy sufnit, ahova a cuccot lerakva kirobbanthatjuk a továbbhaladás útját. A továbbiakban ne álmodjunk arról, hogy a derékig érő kerítéssel elboldogulunk (ehh), hanem kavarogjunk tovább a házak között. Így lassan eljutunk a hídfőhöz, ahol ismét számos náci akar megállítani minket. Ezeket szedjük le, közben vigyázzunk a századosra is! A híd érve mentsünk egyet a biztonság kedvéért, mert lehet: elsőre nem fog menni. Induljunk neki a hídnak, és rakjuk le a tölteteket a jelzett helyekre. Közben szedjünk le annyi szemből érkező nácit, amennyit csak tudunk, de a legfontosabb a gyorsaság. Ha megvan mindegyik, akkor rohanjunk vissza, mert jön a vonat. Ha jók voltunk, akkor megnézhetjük, hogy milyen az, amikor egy vonat a híd merőlegesen közlekedik. Végül pedig megtekinthetjük az értékelésünket, ugyanis sikerült a német utánpótlási vonalat szétcincáltunk, így már van esélye a partról előrenyomuló bajtársainknak.

2. Küldetés: Ardennek

1944 telén Hitler saját tervei alapján megindul a németek egyik legjelentősebb ellentámadása (Battle of Bulge), méghozzá az Ardennek havasain keresztül. A szövetséges haderő kétségbeesetten védekezik, hiszen álmukban sem gondolták volna, hogy pont ott és pont akkor fog bekövetkezni az ellencsapás. Valamint a sűrű köd miatt a felderítés gyakorlatilag hetekre megszűnt. Erről jó pár filmet láthattunk, most azonban az Elit Alakulatban bemutatottak szerint Bastogne mellett várjuk, hogy megérkezzenek a németek. Illetve nem csak várjuk.

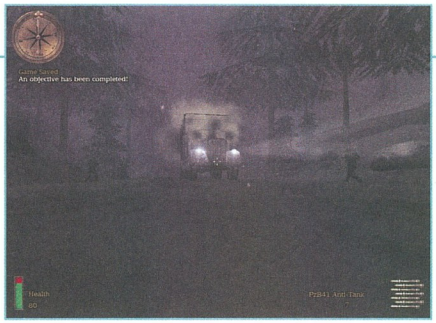
1. Rész:

Belgium a karácsonyi időszakban nem éppen a napsütésről híres, főleg nem a hegyekben. Ezt rögtön meg is tapasztaljuk, hiszen szakad a hó, valamint kellemetlen ködös időjárás csökkenti a látótávolságot. Nem messze a német vonalaktól indulunk el kis csapatunkkal, célunk, hogy szerezzünk egy teherautót. Egyelőre ne törődjünk a felső sarokban lévő nyíllal, hanem induljunk el az úton. Majd, amikor az út elkanyarodik, akkor ne kövessük, hanem menjünk egyenesen, fel a dombra. A domb mögött számos német állás van, azonban géppuska szerencsére nincs. De egy Nebelwerfer a szemközti dombon figyel. Ezzel sorozatban lehet gránátokat lőni, szóval nagyon ne álldogáljunk, hanem siessünk arrafelé. Odaérve gyorsan ugorjunk be a kezelőszervek mögé, hiszen máris érkezik balról egy lánctalpas szállítójármű, amit nyugodtan lőjünk darabokra a személyzettel együtt. Figyeljünk a szemközt felbukkanó katonákra is. Ezután egyik társunk a kezünkbe nyom egy adag ragadós bombát (sticky bomb, amit a Ryan közlegényben pl. zokniból gyártottak.) Ezzel rögtön küldjük át a gépek túlvilágára az aknavetőt. Majd induljunk tovább a másik három felé, amit a nyíl most már korrektül jelez. Az első domb mögött máris három náci lövődözik egy kisebb lövészárokból. Gránát be. Nácik ki. Mehetünk tovább a jobb felé felderengő torony felé. Ennek tövében helyezkedik el a második gránátvető. Azonban vigyázzunk, mert a toronyban mesterlövész van, valamint bal kéz felől három náci rejtőzködik. Elsőnek szórjunk egy gránátot a fegyvert kezelő nácinak, majd foglalkozzunk a bal oldali háromval. A mesterlövész olyan bénán van elhelyezve, hogy nem jelent veszélyt. Azonban mindenképpen menjünk fel a puskájáért, amit egy barátságos fejlövés után nekünk is ajándékoz, hiszen neki már aligha lesz rá szüksége. Ha a gránátvető felrobbantva leledzik, máris mehetünk visszafelé, ugyanis arra visz utunk, csak most kicsit jobbra kell tartani. Itt persze rögtön szembe jön az úton egy harckocsi. Jóelőre készítsük be a mesterlövészpuskát, ugyanis ezzel egy lövésre leszedhetjük a toronyban ülő géppuskás fickót, majd egy-egy lövéssel az út jobb és bal oldalán elhelyezkedő mesterlövészeket. Ha ügyesek voltunk, akkor még élünk, és a harckocsi sem lőtt darabokra... Kerüljünk mellé, majd a space-szel rakjunk az oldalára egy bombát, ezután pedig kezdjünk el körözni körülötte, hogy túléljük. A puskát tartsuk a kezünk ügyében, és menjünk tovább a jobb oldali dombra. Itt leszedhetjük az előtűnk felbukkanó nácikat, de ami a legfontosabb, hogy a pár száz méterre levő harmadik gránátvető kezelőjét lőjük le. Ezután foglalkozhatunk a jobb oldali magaslaton felbukkanó pofával. Mielőtt megörülnénk, rohamozzuk meg a gránátvető bal oldalán takarásban lévő lövészárkot, és irtsunk le mindenkit. Most már robbanthatunk ismét. Na, már csak egy van hátra. Ehhez tovább kell mennünk az úton, ahol nemsokára felbukkan a kedvencünk, a harckocsi. Sokat ne szórakozzunk, hanem szlalomozva rohanjunk feléje, és rakjuk rá a bombát, majd körözzünk. Utána rögtön az út jobb oldalán meglátjuk a negyedik gránátvetőt. Vigyázzunk, mert tőle kicsit jobbra ismét ott a lövészárok és a három nácl! Robbantsunk egy szépet ismét. Az úton elindulva azonnal felbukkan két náci a távoli útszűkületben. Puskával nem tart sokáig, azonban a tőlünk jobbra eső szikla mögött is lapul két mesterlövész, őket se hagyjuk ki. Továbbmenve egy tábor kerítése felé közeledünk, amikor egy teherautó vág be balról, és felborul –

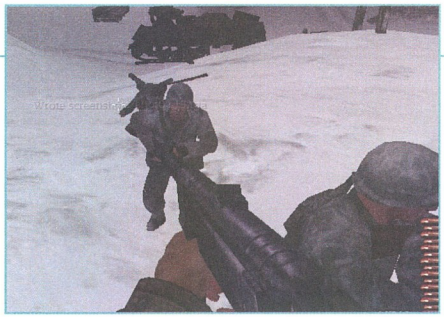
majd özönlenek ki belőle a nácik. Ne hagyjuk őket a géppuskához jutni, és nem lesz baj. Folytassuk utunkat balra a kerítés mellett, kövessük az utat. A jobb oldalon álló ház megközelítésével vigyázzunk, mert az ajtóban három, a tetőtérben pedig egy ellenség bukkan fel azonnal. Miután leszedtük őket, menjünk be a házba, majd balra, jobbra, és máris kiértünk a belső udvarra. A hátsó ablak alatt és az ablakból is lőnek rendesen, valamint a ház velünk ellentétes oldalán is áll még kettő. Miután leszedtük őket, irány a bal oldali faház. Ez rejti a teherautót. Óvatosan nyissuk ki, mert bent egy halomnyian vannak. Az ajtó szélén bekukucskálva lehet egyesével tisztogatni. Majd ügyeljünk, hogy a galérián állók se éljék túl. Menjünk a teherautó hátsó részéhez, ahol még van egy náci. Megölve be tudunk szállni, és máris folytatódhatnak kalandjaink.

2. Rész:
Az előző rész szerves folytatása következik, ugyanis nem elég megszerezni a teherautót, el is kell kísérni a saját állásainkig. Ez nem lesz egy egyszerű feladat, mivel konvojunk két darab, lőveggel felszerelt lánctalpas páncélautóból és az ominózus teherautóból áll. Szerepünk pedig, hogy irtsuk az ellenséget a lövegel. A gyalogsággal tulajdonképpen nagyon nem kell foglalkoznunk, kivéve, ha rakétavetővel ügyködik a lelkem. Nagyon fontos, hogy azonnal reagáljunk a figyelmeztetésekre, amelyeket ki is ír a játék. Ehhez nem kell nagy angoltudás, mert alapokról van csak szó. A harckocsik ellen fontos a 100%-os hatékonyság, mert különben nem megyünk sokáig. Mással nagyon nem tudok segíteni ennél a résznél, hiszen itt egyértelműen az ügyességünket teszik próbára. Ne keseredjünk el, ha nem megy elsőre. Egy kis gyakorlásnak és a jó ütemű menteseknek meglesz az eredménye hamarosan. Amint átjutottunk, máris a hagyományos harcmodor vár újra minket – vezetői képességeinket pedig majd csak az utolsó küldetésekben csillogtathatjuk meg ismét.

3. Rész:
Ha eddig már kezdett hiányozni



az igazi háborús rész, akkor itt lesz alkalmunk pótolni. Éppen nyugodtan cigizgetünk a többiekkel az egyik fenyőfa tövében, amikor megindul a német támadás. Jó szokás szerint először tüzérségi tűzzel kezdik az előkészítést. Jobb, ha azonnal az előttünk álló gödörbe vetjük magunkat, és meglapulunk. Ekkor kapjuk a parancsot, hogy azonnal keressük meg a főnököt. Nem kell mást tennünk, mint követnünk a nyilat. Azonban a németeknek valami hihetetlen célzókája van, és amint kitesszük a lábunkat a fedezékből, máris oda lőnek. Minden sorozat után van pár másodperc szünet, ezt kell kihasználni, hogy a következő fedezékig eljussunk. Amint látunk két katonát előttünk az árokban, máris forduljunk balra, mert rájuk fog dőlni a fa, minket meg eltalálnak. Kicsit balra van egy másik rókalyuk. A százados nincs messze, azonban amint odaérünk, rögtön mehetünk is vissza, mivel orvosra van szükség. Hurrá. Az eddigiek visszafele. Az orvos kicsit távolabb van, de nem vészesen. Sétáljunk oda, mire közli, hogy akkor most kísérjük vissza. Egyre jobb. Na, ismét ki a gránátesőbe. Az első gödörnél álljunk meg, majd ha elcsendesedett a környék, akkor vegyük fel a földön heverő StG-44-et, mert a későbbiekben még nagyon fontos lesz... Araszoljunk fedezékből fedezékbe. A doki szépen jön utánunk, és úgy látszik, valami isteni pajzs védi, mert egyáltalán nem hatnak rá a lövedékek. Így könnyű… Amint visszaértünk a földön fekvő századoshoz, rögtön meg is vizsgálja, és közli, hogy túl fogja élni. Ennek megünnepléseként rögtön el is indulhatunk a mellettünk fekvő árokban, mert a német gyalogság is ezt a pillanatot választotta arra, hogy támadjon. Jönnek rendesen, azonban még ne kezdjük ellőni az StG lövedékeit, mert később még sűrűbb lesz a móka. A bemelegítő után jön a parancs, hogy húzzunk át a balszárnyra, mert ott szükség van egy bazookás arcra. Mivel egyelőre nincs ilyen fegyverünk, rohanjunk dél felé a fák mögött. Útközben találunk egy rakétavetőt is, majd meglátjuk a bal oldali arcvonalat. Itt sem rózsás a helyzet. Először irtsuk le az apraját, majd amikor lesz egy kis szusszanásnyi időnk, akkor adjunk a bal oldalon előreaszoló harckocsinak is. A legfontosabb ennél az egész mókánál, hogy egy német sem jöhet keresztül az arcvonalon, amit a sekély kis árok jelképez. Ha egy is átjön, akkor vége. Ez egy akkora idiótaság a játékban, amit nem sikerült semelyik másik küldetésben felülmúlniuk. Még ha pár méterre el kellene távolodni-



uk a németeknek, de nem. Elég átlépniük a vonalat. Utána már hiába lőjük le őket, az már nem számít. De jóóóó! Gratulálok. Nah, miután leszedtük a páncélost, nekiiramodhatunk ismét északnak a jobb oldali arcvonalra, mert most ott kezdtek a németek áttörésbe. Úgy látszik, tőlünk félnek, ezért támadnak mindig máshol. Amint visszaérünk, álljunk neki kaszálni az StG-vel. De úgy istenigazán. Közben ismét csak szedjük le a páncélost a bal oldalunkon, de persze közben vigyázzunk, nehogy valaki átlépje a határt. Ez nem lesz egyszerű, mivel a bazooka jó lassan tölt ráadásul, így jól meg kell fontolni a lövés pillanatát. Majd utána ismét távol kell tartani a nácikat. Ha azt hittük, hogy a harckocsival vége a mókának, akkor tévedtünk, mert most jön még csak a lánctalpas csapatszállító, ami külön hab lesz a tortán. Két sorozat között töltsük újra a bazookát, majd egy pontos találattal szedjük le a gyorsan közeledő lánctalpast, mielőtt eléri a határunkat. Ennyi lenne. Még csak annyit, hogy ne verjük nagyon szét a gépet, ha idegesek lennénk, mert még hátravan 3 rész… Ên ebben a részben csalódtam a legnagyobbat, mert irreális, agyatlan, cselekménytelen, valamint a feltételek nagyon idegesítők, és közük nincs a valósághoz.

4. Rész:

A hadművelet utolsó részéhez érkeztünk. Itt most már nem védekeznünk kell, hanem előrenyomulni. Ez sem kellemes, mivel rögtön egy olyan területen kell átmennünk, amelyet a németek már jól belőttek maguknak. A taktika az, hogy mindig csak egy kráternyit rohanjunk előre, ugyanis a tüzérség soha nem lő kétszer ugyanarra a helyre. A robbanások után kb. annyi idő van a következő sortűzig, amennyi az átfutásra elég. Ne általssuk magunkat holmi cikkcakkos rohanással, mert esélyünk nincs. Ne foglalkozzunk se a többiekkel, se az ellenséges páncélosokkal, mert arról majd a többiek gondoskodnak. Amint elérünk a kertekig, már biztonságban tudhatjuk magunkat. Legalábbis egyelőre. A százados rögtön megparancsolja, hogy tisztítsuk meg a templomot. Ezt mindenki megtalálja, mert egészen templomszerű formája van. Nem lesz nehéz dolgunk, mert alig pár náci ment be éppen imádkozni. Ami itt a trükk, hogy az utolsó pofa az emelet végében található a mennyezet alatt végigfutó pallón, és tüzel kifele az ablakon. A palló rései között le lehet szedni. Most már a százados is megnyugszik, és máris indulhatunk neki a hotelnek, ami kicsit távolabb előttünk van, ahogy kijövünk a templomból. Utunk során balra található egy géppuskafészek, melyből a fickót ki kell lőni. Ezután rohamozzuk meg a 88-as löveget előttünk. Amint lehet, ugorjunk be a kezelőszerkezet mögé, és fordítsuk el a hotel felé (pont mögöttünk és le). Ugyanis onnan érkezik egy harckocsi, ami simán miszlikbe aprítja a századost, ha nem szedjük le gyorsan egy lövéssel. Amint ez megvan, máris megy tovább szeretett parancsnokunk, és persze nem veszi észre, hogy a jobb oldali romnál is áll egy náci. Ezt intézzük el helyette, majd siessünk a hotel bejárata felé, nehogy valami baj érje a szerencsétlent. Azonban esze ágában sincs bemenni, inkább ismét ránk bízza a piszkos munkát. Mindegy, melyik ajtón megyünk, mindegyik ugyanoda vezet: egy hallba. Intézzük el a két őrt, majd rohanjunk a jobb oldali szobába, ahol látszólag csak két náci van, azonban a jobb sarokban is megbújik egy mesterlövész. Világos, hogy ezeknek oda kell elbújni. Robogjunk fel az emeletre, majd öljünk meg mindenkit a szobákban. Könnyű lesz, mert háttal állnak. Ez azonban ne zavarjon senkit, annál inkább a két katona, aki a folyosó végén dekkol géppisztollyal. Ha már tiszta ez a fele, lépjünk át az épület másik oldalára, és ott is tegyünk el mindenkit láb alól. Majd menjünk vissza középső szobába, ahonnan a padlásra lehet felmenni. Amint felértünk, forduljunk is meg, mert a sarokban ismét csak egy puskás pofa álldogál. A teteme mellett találunk két adag kötszert, így biztosítva van a 100-as életerő. Robogjunk le egyet, majd még egyet, ezúttal a háznak a másik felébe. A sarokban a lámpa mögött ott álldogál kedvenc kis katonánk, akit most már rutinszerűen szedünk le. Ezzel készen is vagyunk, megtisztítottuk a mesterlövészektől az ablakokat. Százados barátunk azonban nem várt meg minket, hanem továbbindult a többiekkel. Tegyük mi is ezt, azonban rögtön húzzunk be a romos házba, és keressük meg azt a kis rést, amin keresztül térdelve ki tudunk lőni. A túloldalon ugyanis egy géppuskás fickó vár kaján vigyorral minden arra tévelygő lelket. Innen adhatunk neki, és még biztonságban is vagyunk. Ezután rohanás tovább, majd pár lövés kell a bal oldali házból előkóválygó pofának. Még pár méter, és megtaláljuk a teljes csapatot, amint épp kaszálnak a réten. Csak nem a füvet. Mielőtt a kollektív öröm elkezdődne, feltűnik egy Stuka az égen, és nekiáll géppuskázni rendesen. Nosza, kapjuk el a mellettünk kínálkozó légvédelmi géppuskát, és adjunk neki! Nyugodtan kezdjünk el lőni, amikor még nem is látunk semmit, mert fegyverünknek van egy felpörgési ideje. Pár kör és a Stuka (nagyon nem hasonlít rá :-) máris ott bukfencezik a gyepen. Most már mehetünk pihenni. Egészen a berlini csatáig...

3. Küldetés: Berlin

A háború lassan a végéhez közeleg, legalábbis Európában, hiszen a Távol-Keleten a japánok még körömszakadtukig védik szigeteiket. Az európai felszabadítók számára már csak egyetlen célpont maradt, ez pedig a körülzárt Berlin. Amerikaiak, angolok, franciák és oroszok veszik körül a várost, és nyomulnak utcáról-utcára előre. Itt kapjuk azt a kellemes feladatot, hogy működjünk együtt a szovjet hadvezetéssel, segítsünk nekik. Ennek örömére kezünkbe kaphatjuk az orosz gitárnak becézett géppisztolyt (PPSH), és máris nyomulhatunk előre a stratégiai pontok felé.

1. Rész:
Éppen barátságosan beszélgetünk az elvtársakkal, amikor megérkeznek a németek, így máris mehetünk akcióba. A módszerek itt is ugyanazok, mint nálunk, mert egy szál egyedül indítanak neki a német hadseregnek. Szedjük le a teherautó melletti nácikat, majd induljunk jobbra, ahol újabb 3 tag vár ránk – és a halálukra. Kapjuk kézbe az SVT 40 becenévre hallgató mesterlövészpuskát, amivel már 10-et tudunk lőni egy tárral. Majd szedjük le a híd túloldalán álló nácikat, illetve a jobbra fent magasodó felüljáróról lövöldözőket. Amint közelebb érünk a híd túloldalán álló teherautóhoz, láthatjuk, hogy ott figyel rajta a 4 kis hely, ahova a bombákat szoktuk tenni. Próbaképpen tegyünk rá egyet, azonban addig nem történik semmi, amíg szét nem lőjük. Ezt jobb messziről megtenni. Megkapjuk új küldetésünket is, azaz nyomuljunk előre, és keressük meg a térképet, ami a kancelláriára vezet. Nosza. Induljunk balra és előre az utat követve. Amint arra a pontra érünk, ahol az út mellett közvetlenül egy nagy romos ház van jobbra, és előttünk viszonylag nagy nyitott tér látszik, ott álljunk meg. Egy páncélos közeleg. Persze hátulról. Forduljunk meg, majd szedjük le az egyik katonát a harckocsiról, ugorjunk oda, és rakjunk rá egy bombát. Fussunk a páncélos mögé 5-10 méterre, majd megfordulva lőjük szét a bombát. Ha jól csináltuk, akkor a másik katona is meghal. Ha nem, akkor segítsünk neki. Ismét SVT 40 a kézbe, és lopózzunk előre. Szemben messze egy pofa áll egy romos teraszon. Szedjük le. Majd ismét előre erősen jobbra figyelve. Szedjük le a 3 arcot, plusz mögöttük messzebb a ház korlátjánál álló mesterlövészt. Majd menjünk az aknavetőhöz, és szedjük le a beérkező teherautót. Ha innen nézelődünk, akkor balra a ház mellett van egy puskás fickó, valamint továbbmenve jobbról a görög stílusú épület felől is jönnek 3-an. Megölésük után azonban továbbra is kövessük a nyíl irányát, ahol megtaláljuk a szükséges térképet. Most már mehetünk az ókori jellegű épület felé – ahova beronhanva rögtön balra öljük meg az ott posztoló két nácit, majd ugorjunk a lőveghez, és szedjük le a jobbról érkező tankot, illetve a személyzetet. Az előbb megölt két katona mellett menjünk fel a kis teraszra, és szedjük le a jobbra fent álldogáló nácit. Majd ugorjunk a géppuskához, és kezdjük el lőni a távoli, jobb oldali fát. Ugyanis ott jelenik meg egy osztag. Így simán leszedjük őket. Indulhatunk feléjük tovább. Amint meglátunk egy kisebb dombot előttünk, kezdjünk arrafelé rohanni, ugyanis ezen keresztül jön egy Tigris; gyorsan ragasszunk az oldalára egy bombát, majd robbantsuk fel. Szemben fent a korláton egy lövész. Majd rohamozzuk meg a szemben lévő házat, illetve az utcán felénk rohanó két fickót. Vigyázzunk, mert a nagy kapu bal felső részén áll egy mesterlövész. Ne rakjuk el a puskát, mert jön egy teherautó 3 nácival. Tovább. Mielőtt a kapuhoz érünk, jobbra fent a romos háznál lőjük le a kis hamist. A kapun túl egy páncélos vár ránk illetve a bombánkra. Egyszerűen fussunk el a bal oldala mellett, és rakjuk le a bombát, majd robbantás. Ez azért is jó, mert így fedezékben leszünk. A kis téren ugyanis számos mesterlövész vár ránk. Két dolgot is tehetünk a továbbiakban. Egyik, hogy rögtön bemegyünk a doksiért a kancelláriára, és megküzdünk az egy darab tankkal. A másik, hogy jobbra kerülve elfoglaljuk a tér túloldalán álló löveget. Ekkor azonban nem egy, hanem négy páncélost kell ronccsá lőni. Máris nyomulhatunk az épületbe. Itt hagyatkozzunk a kis nyilacskára, és egy kis hangyányi szobában meg is találjuk a széfet. Ha nem akarunk sokat kódorogni, akkor a lépcsőn felmenve balra forduljunk, majd az első ajtónál jobbra. Az ajtón belépve ugorjunk balra a fal mögé, mert a szemközti házból géppuskáznak rendesen. A fal kis résén kinézve szedjük le egy fejlövéssel. Most már kinyithatjuk. Ehhez viszont nem ártana egy kód, melyet a szemben lévő szobából lehet elcsórni. Ha megvan a lista, akkor az ablakon kinézve megérkezik egy szovjet T-34-es, amiből furcsamód nácik szállnak ki. Kaszáljuk le őket, majd gitározzunk pár dallamot a folyosóról érkezőknek is. Ajtón ki, T-34-be be, és máris indulhatunk a végső nagy csatára. A harckocsira a következő van pingálva: ??. Lehet rajta gondolkozni.

2. Rész:
Egyik feladatunk visszatérni a kiindulási pontra. Érdemes volt eljönnünk idáig. A T-34-esen már két fegyvert is tudunk használni. Az egyik a szokásos löveg, míg a másik a géppuska. Köztük a másodlagos funkciót váltó gombbal lehet váltani. A gyalogosokat és a kisebb járműveket a géppuskával érdemes irtani, míg a Tigrisek ellen csak a gránátokkal van esélyünk. Ha sikerül a tornyot eltalálni, akkor egyből kifekszenek, míg a törzs két lövést bír. Itt ismét nem szándékozom részletesen leírást adni, mert ez ismét egyes egyedül a helyes taktika megválasztásán múlik. Nem kell rohanni, valamint a löveg mindig az ismeretlen rész felé nézzen, hiszen a harckocsi azért is nagyszerű, mert egyik irányba megy, másikba pedig tüzel. Használjuk a fedezékeket! Az AI szerencsére nem valami erős ☺, de azért nem árt az óvatosság. Amint visszaérünk a hídhoz, meg kell semmisíteni a másik hidat mellettünk. Itt ne a német páncélost kezdjük el lőni, hanem a híd közepét. Ha ez megvan, mehetünk vissza Szászához a túloldalra. Hamar megjön az erősítés mindkét oldalra, és lehet gyakorolni a pontos célzást. Ne feledkezzünk meg a híd maradékáról sem, mert ott is felvonul az ellenség. Ha kibírjuk egy ideig, akkor jönnek a B-17-esek, és felrobbantják a hidat. Mi pedig örülünk, hiszen mindent teljesítettünk, és várhatjuk az újabb kiegészítőt... Amiről természetesen egy újabb leírás fog készülni. De ez még messze van, addig is jó játékot!

Ch0oler

James Bond 007: Nightfire

A csalások aktiválásához hozz létre egy "autoexec.cfg" fájlt a "C:\Program Files\EA Games\Nightfire\Bond" (vagy abba a könyvtárba, ahova a játékot telepitetted, de mindenképpen a \bond könyvtárba). Használd a Notepadet (vagy más szövegszerkesztőt), add a fájlhoz a következő sorokat, majd mentsd el:

sv_cheats 1
console 1

Játék közben nyomd meg a "~" (tilde) gombot és a konzolba gépeld be a következő kódok valamelyikét, majd üsd le az [ENTER]-t:

god – Isten-mód, sérthetetlenség
noclip – Átjárhatsz a falakon
notarget – Láthatatlanság
fly – Repülő mód
map X – Ugrás az X pályára

FIGYELEM! A csalások némelyike hibát okozhat a játékban. Ha ez veled is előfordul, akkor indítsd újra a játékot.

Iron Storm

Játék közben nyomd meg az [Esc] gombot, hogy a menübe visszatérhess, majd gépeld be a következő kódokat:

LATOUNGA – Teljes életerő
BLINDAX – Teljes munició

Medal of Honor - Allied Assault Spearhead

FIGYELEM! Ezek a kódok csak a nem pacth-elt verziónál fognak működni! A csalások engedélyezéséhez módositanod kell a játék parancssorát (jobb klikk az egérrel a játék ikonjára, majd Tulajdonságok, "Cél" mező), hogy ilyen legyen:

"C:\a játék könyvtára\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Játék közben nyomd meg a "~" gombot, s a konzolba gépeld be a kódokat:
wuss – Minden fegyver
dog – Isten-mód, sérthetetlenség
fullheald – Gyógyítás (önmagunkat)
notarget – Célkereszt eltüntetése
noclip – Átjárhatsz a falakon
listinventory – Eszközök, fegyverek listázása
tele x y z – Teleportálás az x, y, z koordinátákkal megadott helyre
coord – Jelenlegi pozíció koordinátáinak megjelenítése
health – Életerő megadása
kill – Öngyilkosság
giveweapon weapons/"weapon_name".tik – A "weapon_name" helyen megadott fegyvert megkapod
maplist - Térképlista generálása
map [map name] - Ugrás a megadott pályára (térképlista lentebb)

Fegyverek nevei:
colt45 – Colt 45 pisztoly
m2frag_grenade – Kézigránát
p38 – Walther P38 pisztoly
steilhandgranate – Német kézigránát
m1_garand – M1 Garand karabély
kar98 – Mauser KAR 98K puska
shotgun – Sörétes puska
bazooka – Bazooka páncéltörő rakétavető
panzerschreck – Panzerschreck páncéltörő rakétavető
bar – Browning automata géppuska
mp44 – StG 44 géppuska
thompsonsmg – Thompson géppisztoly
mp40 – MP40 géppisztoly
springfield – Springfield '03 mesterlövész puska
kar98sniper – KAR98 mesterlövész puska

Térképnevek:
t1l1, t1l2, t1l3
t2l1, t2l2, t2l3, t2l4
t3l1, t2l2
m1l1, m1l2a, m1l2b, m1l3a, m1l3b, m1l3c
m2l1, m2l2a, m2l2b, m2l2c, m2l3
m3l1a, m3l1b, m3l2, m3l3
m4l0, m4l1, m4l2, m4l3
m5l1a, m5l1b, m5l2a, m5l2b, m5l3
m6l1a, m6l1b, m6l1c, m6l2a, m6l2b, m6l3a, m6l3b, m6l3c, m6l3d, m6l3e

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Indítsd a játékot módosított parancssorral, paraméterként egy kódot használva. Ehhez szerkeszd a parancsikont. Például: "C:\Program Files\Need For Speed Hot Pursuit 2\NfsHS.exe" [paraméter]

+ghost – Az autó láthatatlan lesz a többiek számára
+opentree – Zárolt versenyek engedélyezése
+nomovie – Filmjelenetek letiltása
+noreverb – Visszhangzás kikapcsolása
+nomusic – Zene tiltása
+nosnd – Hanghatások tiltása
+nofrustration – Nincs több megerősítés kérés
+nofrontend – Nincs menü
+helicopters Only – A zsaruk csak helikoptereket használhatnak

O.R.B. Off World Resource Base

Nyomd meg az [ENTER] gombot, hogy a kódot begépelhesd, majd üsd le megint az [ENTER]-t, hogy aktiválhasd a csalást

$WIN – Küldetés megnyerése
$RU # – # erőforrást kapsz
$SU # – # támogató egységeket kapsz
$GET TECH – Minden jelenlegi technika kifejlesztése
$GET ALL TECHS – Az összes technika kifejlesztése
$FOGOWAR ON – Háborús köd bekapcsolása
$FOGOWAR OFF – Háborús köd kikapcsolása
$GOD ON – Ismeretlen hatású
$GOD OFF – Ismeretlen hatású
$REPAIR ALL – Játék összeomlasztása
$WEAKEN ENEMY – Kisebbek lesznek az ellenség hajói

Deadly Dozen: Pacific Theater

Nyomd meg a [PAUSE] majd az "L" gombot és gépelheted a kódokat:

ammo – Örök munició
godmode – Isten mód, sérthetetlenség
stats – Játék statisztika
fly – Repülő mód
invis – Láthatatlanság
winmission – Küldetés megnyerése
losemission – Küldetés elvesztése
give # – Megkapod a # eszközt (a # helyére 0 és 44 közötti értéket írj)
fovs – Ellenség látótere

Age of Mythology

Játék közben nyomd meg az [ENTER] gombot, majd a kiválasztott kódot gépeld be. Ezután nyomd meg megint az [ENTER] gombot a csalás aktiválásához. A kódok kis-nagybetű érzékenyek.

JUNK FOOD NIGHT - Kapsz 100 ételt
TROJAN HORSE FOR SALE - Kapsz 100 fát
ATM OF EREBUS - Kapsz 1000 aranyat
LAY OF THE LAND - Térkép felfedése
UNCERTAINTY AND DOUBT - Térkép elrejtése
THRILL OF VICTORY - Küldetés megnyerése
IN DARKEST NIGHT – Éjszakai mód bekapcsolása
MOUNT OLYMPUS - Maximum kegyeltség
SET ASCENDANT - Minden állat megjelenítése
CONSIDER THE INTERNET - Egységek lelassítása
PANDORAS BOX – Új Isten erő
DIVINE INTERVENTION - Használt Isten erő engedélyezése
GOATUNHEIM - Ellenség kecskékké változtatása
FEAR THE FORAGE - Sétáló bogyóbokrok erő
BAWK BAWK BOOM - Csirke meteoreső
I WANT TEH MONKEYS!!!!! - Majmokat kapsz
WUV WOO - Repülő lila víziló
O CANADA - Lusta medve
ISIS HEAR MY PLEA - Hősök a kampányokból
RED TIDE - Víz vörössé változtatása
CHANNEL SURFING - Az egységek képesek lesznek a vízen járni
L33T SUPA H4X0R - Gyors építkezés
WRATH OF THE GODS - Egetrengető vihar,villámlás, földrengés, meteorzápor, tornádó előidézése

Big Scale Racing

Játék közben vagy akár a menüben gépeld be a következő a kódokat, utána pedig üsd le az [ENTER]-t:

lazybastard – Minden autó engedélyezése
easywayout – Következő bajnokság engedélyezése
gimmepoints – Több pont szerzése
overnow – Lejár az idő
framerate – Képfrissités megjelenítése
pacman – Dot stílus engedélyezése

Mini-játék
Ha a De Sluis pályán átugratod a kerítést, akkor az egyik épületbe be tudsz hajtani, ahol találsz két árkád játékgépet, ahol egy egyszerű Arkanoid játékot játszhatsz.

ELECTRONIC ARTS
WESTWOOD STUDIOS
WWW.EARTHANDBEYOND.EA.COM
13 990 FT

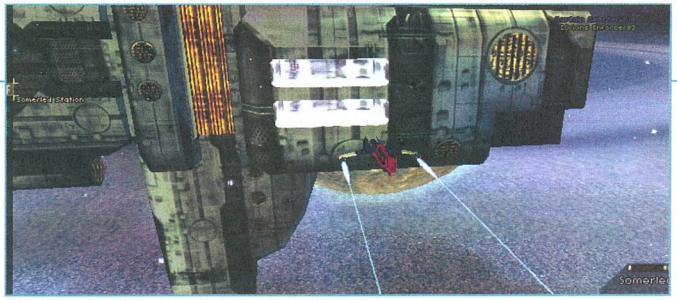
EARTH AND BEYOND

Mintha az ELITE kelne új életre az EA frissen kiadott MMORPG galaxisában - csak itt nem vagyunk egyedül.

Valamikor a számítógépes játékok őskorában, amikor a gépek még maximum 64 Kbyte memóriával rendelkeztek, volt egy igencsak figyelemreméltó játék. A neve egyszerűen csak Elite volt. Talán nem véletlenül, hiszen egészen elit képességekkel kellett rendelkezni, ha egy bolygó körül keringő űrbázisra (szabályos hatszög alapú hasáb, közepén egy téglalappal ☺) be akartunk dokkolni, számítógépes segédlet nélkül. A PC megjelenése után nem sokkal máris megjelent kedvenc asztali számgépünkre is, majd pár évvel ezelőtt egy továbbfejlesztett verzió is napvilágot látott, ami az X nevet kapta. Nem véletlen, hogy éppen ezeket a játékokat idéztem fel, ugyanis az Earth and Beyond alapja ezekhez nyúlik vissza. A nagynagy plusz viszont, hogy a kategória immár MMORPG, azaz masszívan többjátékos online szerepjáték. Ezzel tulajdonképpen eme kategória csúcsát is képezi, hiszen az egyetlen dolog, amit hiányoltam annakidején, hogy csak egyedül lehet róni a galaktikus országút végtelenét, és bizony egy idő után nagymértékű unalomba fulladt a játék. Mivel lehetőség adódott a frissen megjelent program tesztelésére, boldogan vállaltam, hogy pár napot az Earth and Beyond virtuális világában töltök. A cikk az itt szerzett tapasztalataimról és a játék jellegéről szól, azonban ne várjon senki részletes leírást, hiszen a lehetőségek felsorolása is tucatnyi oldalt töltene meg. Mindezek ellenére remélem, hogy ízelítőül szolgálhatok annak tekintetében, hogy milyen is egy 2002. végén megjelent galaktikus MMORPG.

Az E&B a távoli jövőben játszódik, amikor Naprendszerünkben három faj létezik. A Terranok, azaz a földlakók mellett megjelenik két másik faj is, akik tulajdonképpen az emberi fajból alakultak ki: a genetikailag felturbózott Progenek és a Jenquai-ok, akik mindenekelőtt a tudást keresik. Míg az előbbiek főhadiszállása a Marson alakult ki, addig az utóbbi faj a Jupiter körül keringő holdak közelében lévő űrbázisokon vert tanyát. Ahogy az lenni szokott, a béke finom szálait könnyen elszakíthatta bármi, ami egyformán fontos a három népnek. Ez pedig nem más volt, mint azok a Csillagkapuk, amiket egy idegen faj hagyott hátra naprendszerünkben. A háború, melyben rengetegen meghaltak, kilenc évig tartott. Most már béke van, a kapuk technológiája ismert, mindenki szabadon használhatja. Ez a jelen. Az emberiség újabb naprendszerek, újabb kolonizálható bolygók felé tart. Mi pedig boldogan élhetünk ebben a távoli jövőben. Azonban minderre sötét árnyékot vetnek a kérdések... Kik építették a kaput? Mikor térnek vissza? Ha visszatérnek, mi lesz a sorsunk? A játékban minderre választ kapunk. Szépen, lassan kibontakoznak a szálak és az összefüggések. Mi pedig végigkísérhetjük ezt az éppen alakuló történelmet.

A játék két CD-n terpeszkedik, melynek installálása után nyugodtan felrakhatjuk a polcra, mivel nem lesz rájuk szükség a továbbiakban. Első indításkor be kell pötyögnünk a CD-kulcsot, majd meg kell adnunk az Electronic Arts-os nevünket és jelszavunkat. Ha ez nincs, akkor könnyen kreálhatunk egyet bármikor. Ezután meg kell adnunk, hogy hogyan is szeretnénk fizetni a havi illetményt. Szokás szerint az első 30 nap ingyenes, de ezt külön nem lehet aktiválni, csak egyhavi illetmény mellett. Eztán máris a karaktergeneráló képernyőre kerülünk, ahol el lehet szórakozni a kinézetünket illetően. Hasonló lehetőség van a hajónk kifestésére is. Jó ötlet, hogy hajónk választott neve felkerül az orrára, így akár az űrben is könnyen megismerhetjük barátainkat. A választható specializálódások/osztályok a következők: Tradesman (kereskedő) – Terran Trader; Enforcer (rendfenntartó) – Terran Warrior; Explorer (felfedező) – Jenquai Explorer; Defender (védő) – Jenquai Warrior; Warrior (harcos) – Progen Warrior; Sen-



tinel (őrszem) – Progen Explorer. Ezt a hat osztályt választhatjuk. Mindegyikre más és más erősségek és gyengeségek jellemzők, mely elsősorban az úrhajók felszerelésében, sebességében és nagyságában nyilvánul meg. Részletes leírásukra itt sajnos nincs hely, azonban a kézikönyv (és a web) nagyon jó forrásnak bizonyult. Ezeken az alapokon kívül a továbbiakban minden osztály esetében nyolc darab speciális és öt általános képzettséget fejleszthetünk. Szintlépést három kategóriában is elérhetünk: támadás (combat), felfedezés (exploration) és kereskedelem (trade). Természetesen az általunk elkövetett cselekményektől függ, hogy melyik csoporthoz szerzünk újabb tapasztalati pontokat. A legkönnyebb a felfedezésben szintet lépni, mivel elég a térképen kóricálni egy keveset, és máris adott 4-5 szint. Amit tudni kell, hogy teljesen mindegy, hogy melyik csoportban lépünk szintet, minden esetben 1 pontocskát kapunk, melyet a különböző képzettségek között oszthatunk el. A poén akkor jön, amikor kiderül, hogy egy erősebb képzettség 3. szintjéhez pl. 20. szintűnek kell lennünk. Ez az első látásra kicsit bonyolult rendszer nagyon jól kiegyensúlyozza a játékot. A navigáció rettentően egyszerű, mivel elég a térképen ráklikkelni a célpontra, és máris végrehajthatjuk a bolygóközi ugrást, a warp-ot – távolabbra a korábban említett csillagkapukat használhatjuk. Nagy könnyítés, hogy a cél kijelölésével rögtön megkapjuk kis ikonok formájában a célponton végrehajtható lehetséges akciókat, pl. dokkolás, követés, támadás.

Természetesen a kommunikációs eszközök is jól ki vannak dolgozva. Az egyes csatornák között egy menürendszer segítségével váltogathatunk, valamint szűrhetjük a minket nem érdeklő beszélgetéseket. Egy karakterre klikkelve pedig szintén a végrehajtható cselekvések listája jelenik meg. Lehetőség van érzelmek kifejezésére is, melyek közül némelyik nagyon viccesre sikerült. Ezeket szintén villámgyorsan el lehet érni. Mindezeken túlmenően a csoportokba tömörülés rendkívül erősen támogatott. Ez a játék egyik lényeges pontja. Pl. kereskedőként rendelkezünk a pajzstöltés funkcióval, amivel nem csak a saját, de a csoportunkba tartozó hajók pajzsait is tölteni tudjuk. A rázósabb szállítmányoknál nem árt pár jól felfegyverzett harcos haver, aki elkísér minket.

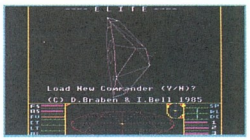
A játék nem arra készült, hogy valaki két nap alatt végigjátssza. Ez nem is lehetséges, hiszen rendkívüli szükség van a csapatmunkára. Ennek ellenére nem unalmas. Főleg az elején (min. egy hét), amikor még számos új dologgal találkozunk. Új rendszereket fedezünk fel, és egymás után teljesítjük a küldetéseket. Mivel a világ folyamatosan formálódik, így a későbbiekben újabb küldetések, hajók, rendszerek is csatlakozni fognak a világhoz. De ez még a jövő zenéje, hiszen a program csak nemrégiben jelent meg, és még a legelszántabb csillagutazók is messze vannak a csúcstól.

Ami nem tetszett, hogy egyszerűen nincs ütközés, azaz bármin átmehetünk anélkül, hogy történne valami. Ez roppant érdekes. Remélhetőleg ezt javítani fogják. Ami még nem tetszett, az az irányítás volt, ugyanis nem egyszerű csak egérrel bonyolultabb közegben mozogni. Nagy pozitívuma a játéknak, hogy rendkívül sok segítséget nyújt a programmal ismerkedőknek. Mindent bemutatnak, és mindezt nagyon kultúrált formában. Összességében az Earth and Beyond egy jól átgondolt és jól megvalósított online játék benyomását keltette bennem a rendelkezésre álló idő alatt. Aki szerette az Elite-et vagy az X-et, és lehetősége van havi 10-12 dolcsit kifizetni, annak feltétlenül megéri befektetnie, mert kellemes szórakozásra talál. Legfontosabb a sok baráti kapcsolat. Várom azok leveleit, akik kis hazánkból szintén nekifogtak eme világ megismerésének. Remélem, a PC.Gamesen keresztül sokan egymásra találnak.

Ch00ler

ELITE TÖRTÉNELEM

Minden űrkereskedelmi akciójátékok ősatyja a nálunk meglehetősen ismeretlen BBC-re készült el először 1985-ben David Braben és Ian Bell agyacskájának közreműködésével. Mivel erre az időre tehető a Commodore 64 és a ZX Spectrum megjelenése is, ezért csöppet sem meglepő, hogy pár hónapra rá máris lehetőség volt kipróbálni otthoni csúcsgépeinken a csúcsjátékot. Ne feledjük el, hogy a játék mérete 48 Kbyte körül mozgott! Az akkori értékelések szerint a játék 92%-ot kapott, és aki csak tehette, ezt tolta napkeltétől napnyugtáig. Ezek után várnunk kellett a PC-k elterjedéséig. 1991-ben aztán oda is elérkezett az Elite (majd az Elite plus), méghozzá az eredeti játékot is készítők munkájának eredményeképpen. A grafika itt már elérte a 256 szint, és már külön hangkártyát is támogatott. Az áttörést leginkább az 1993-ra kifejlesztett Frontier: Elite II. jelentette. Ebben már korrekt grafikával találkozunk. További fejlesztések után '95-ben találkozhat-



tunk a Frontier: First Encounters-szel. Majd egy teljesen más fejlesztőcég, az EGOSoft dobta piacra hasonló játékát, az X-et 1999-ben. Ezt követte az X-tension és az X-gold kiegészítés. Ezek már a mai programoktól megszokott tulajdonságokkal rendelkeznek. Ennek a sorozatnak a következő része éppen idén van megjelenőben X2 néven. Nem rossz sorozat.
Eme rengeteg játék megjelenésének és rendkívüli népszerűségének okát hiába keresi az, aki még egyszer sem ült neki valamelyik résznek. Akkor, ott, 1985-ben nagyon kitaláltak valamit, amiben a mai napig látnak fantáziát az emberek. Az Earth and Beyonddal ez a sorozat szerencsére nem szakadt meg. Sőt! Nagyon sokat erősödött.

MINIMUM CONFIG: 56 Kbps modem, PIII 500 Mhz, 128 MB RAM, 4x CD-ROM, 1.5 GB HDD, 32 MB videókártya
JAVASLAT: PIII 800 Mhz, 256 MB RAM, 16x CD-ROM, 2 GB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Neocron	Anarchy Online
Nincs	INTERNET	PC.GAMES - 2002/12	PC.GAMES - 2002/11

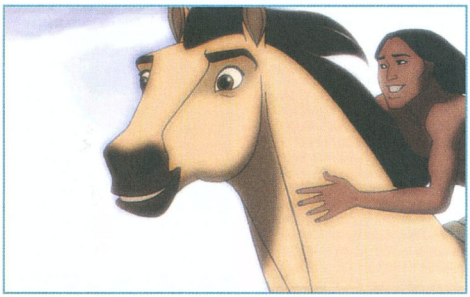
- + Játékegyensúly
- + Játékélmény
- + Elite-es hangulat
- − Fizikai modell hiánya
- − Kevés faj

88%

THQ
DREAMWORKS
WWW.SPIELBERG-DREAMWORKS.COM/SPIRIT
AZ ÁR NEM ISMERT

SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON

Gyermeklelkű lóbolondok, figyelem! A rajzfilm után a számítógép képernyőjén is találkozhattok Szilajjal, a vad völgy paripájával.

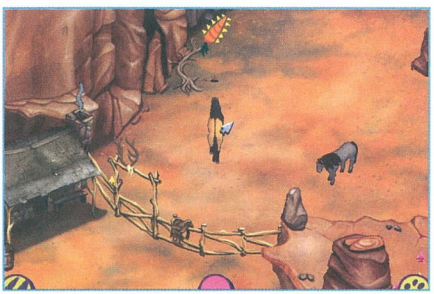


Te most komolyan lóvá akarsz tenni!

Várható lépés volt Stephen Spielberg Dreamworks névre keresztelt pénzgyártó automatájától, hogy a Szilaj: a vad völgy paripája című, nagy sikert aratott rajzfilmjét számítógépes játék formájában is piacra dobja. Az ominózus filmet még nem sikerült megnéznem, de az ismerősök szerint teljesen vállalható, mondjuk azt kivétel nélkül megjegyezték, hogy a Jeffrey Katzenberg fémjelezte, és a szakma hozsannázásával kísért újszerű, valósághű grafikát (különös tekintettel a lovak, és azok valósághű ábrázolására) a huszonsok éve Dargay Attila rendezésében készült, kultikus Ludas Matyi úgy veri le, mint hurrikán a fecskefészket. A Ludas Matyiból sajnos nem készült számítógépes játék (lehetne pedig), a Szilajból viszont igen, úgyhogy nézzük is meg, mire tellett Dreamworkséknak a rajzfilmkészítésből megmaradt energiájukból.

A Spirit: Stallion Of The Cimarron (ez volt a rajzfilm eredeti, angol címe is, úgy látszik, nem erőltették meg a fantáziájukat túlzottan) azzal a szituációval indul, hogy Spirit (a.k.a. Szilaj), miután indián haverja szabadon engedte, visszatér a vadon élő méneséhez, hogy ismét megízlelje a szabadságot. Ám az öröme nem tart sokáig, hiszen a ménest befogják az Amerikában a múlt században annyira jól menő lókupecek (népiesen kovbojok), akik abból élnek, hogy befogott és félig-meddig megszelídített musztángokkal dealerkednek. Spirit ménesbeli társait már jórészt eladták, egyedül ő raboskodik a karámban egy Grey nevű öreg lóval. A történet akkor kezdődik, amikor az indiánsrác, aki Spirit gazdája volt korábban (ez nyilván visszautalás a filmre, amit ugyebár nem láttam) meglátogatja a rabságban senyvedő egykori lovát, és rávészi a szökésre. Hasznos tippeket is mond, amelyeket érdemes elraktároznunk virtuális lóagyunkba, ugyanis ezek nélkül nem igazán megyünk semmire. A legfontosabb mozdulatok végrehajtását is itt tudhatjuk meg, ami, valljuk be, elég esetlen megoldás, hiszen sokkal kényelmesebb lett volna egy különálló control panel menüpontban elhelyezni, adott esetben úgy, hogy a szegény user átállítgathassa őket, hisz nekem például elég kényelmetlen volt a default, rögzített beállításokkal játszani. A játék innentől kezdve arról szól, hogy vezessük ki Spiritet a karámból, és jussunk el a hőn áhított szabadságig, természetesen kikerülve az összes ránk leselkedő veszélyt, legyen az lókupec avagy lesből támadó harcjármű, vérre szomjazó Sylvester Stallone-nal a kormánykerekénél. (Utóbbi természetesen vicc.) A Spirit: Stallion Of Cimarron körülbelül egy ügyességi és egy kalandjáték keresztezéseként írható le: megvannak benne a klasszikus kalandelemek (beszélj a nyuszival, aki ad neked répát, amitől átugrod a karámot), mind az ügyességi (ha versenyt futsz a sassal, bónuszpontokat nyerhetsz) elemek; így az élvezhető játékhoz elengedhetetlen némi alapfokú angoltudás. A grafika, mint ahogy a filmben is, meseszép, bár a már emlegetett, szegényes felszereltségű options menüpontban (ahol csak a music, az sfx és a grafika minősége állítható) csak a legrosszabb minőségű (good, better, best közül lehet választani) futott el rozoga gépemen, de így is teljesen élvezhető és szép volt a játék. Úgy látszik, a multinacionális cég garantálja a minőséget, mert a már felhozott, bénácska menü mellé nem nagyon tudnék hirtelenjében más negatív tényezőt említeni. Ha lenne gyerekem, én biztos megpróbálnám a netes pornóoldalak keresgélése helyett rávenni arra, hogy játsszon inkább a Spirittel, de ha esetleg semmiképpen nem állna kötélnek, akkor sem porosodna a program a polcon...

Vincent



FRISS HÚS

A Spirit: Stallion Of The Cimarron két fiatal rendezőjének, Lorna Cooknak és Kelly Asburynek ez a filmje volt az első, amelyben a rendezői székbe ülhettek, igaz, csak fél-fél fenékkel. Lorna Cook korábban az Oroszlánkirály elkészítésénél segédkezett, mint animátor, valamint a Prince Of Egypt készítésénél is közreműködött. Kelly Asbury pedig a Toy Story, a Kis Hableány (The Little Mermaid) és szintén a Prince Of Egypt alkotói között tevékenykedett.

AUTOMEX
HEUREKA KLETT
WWW.AUTOMEX.HU
AZ ÁR NEM ISMERT

PHYSIKUS

Megérkezett az Automex virtuális Öveges professzora, a Physikus. Fizikaundorban szenvedőknek különösen ajánlott...

Kalandozások a természettudományok világában – mondja a cím, és ha lehetek egy picit szőrszálhasogató, akkor elkezdenék azon elmélkedni, hogy a fizika, mint olyan, csak a természettudományok egy részét alkotja, és a CD ROM-on nem nagyon láttam matematikával, biológiával vagy éppen kémiával kapcsolatos dolgokat. A másik nyelvhelységi hasfájásom a program címével kapcsolatos: a Physikus, mint szó, egy kicsit bután néz ki ezzel a félangol–félmagyar írásmóddal. A látens Grétsy László visszagyömöszölve magamba viszont azt kell mondanom, hogy a kétlemezes program egész korrektre sikeredett.

A Physikus két CD-n terül el, a program teljes installja 650 megányi helyet foglal el a merevlemezen, de lehetőség van a telepítésnél egy 14 megás minimum installt választani. Ennek abban rejlik a jelentősége, hogy a teljes szerető user megőrül a lemezek ki-berakosgatásakor. Az oktatóanyag több részre (elektromosságtan, hangtan, fénytan, stb.) bomlik, és ezen témaköröket a program a lehető legalaposabban, animációkkal és hangos narrációval ellátva fejti ki, mégpedig úgy, hogy akiknek eddig csömörük volt a fizikától, mint tantárgytól (jelen sorok írójának, példának okáért), azok is önkéntelenül belefeledkezhetnek a látványos és érdekesen elővezetett fizikai alaptételekbe. A könnyen és logikusan felépített témakörökön belül logikai sorrendben, egymás után következnek a tananyagok, és ha valaki végiglapozgatta a teljes oktatóanyagot, akkor valószínűleg jóval jobban megérti a fizika törvényeit, mint négy év középiskolai sulykolás után.

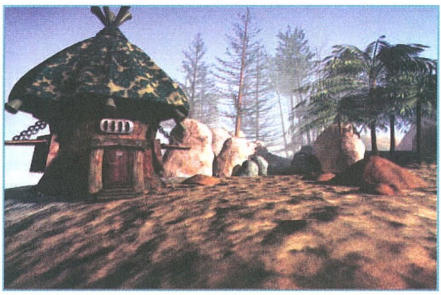
A Physikus másik része egy játék, amiről én azt hittem előzőleg, hogy egy szokásos kvízjáték lesz, de nem. A játékos egy szigeten száll partra, és felderíti a

Tóparti ház, csendes környéken kiadó...

lakatlannak látszó, ámbár emberi kéz nyomait is magán viselő földdarabot. A mozgás itt kicsit szerencsétlenül lett megoldva; üdvösebb lenne, ha a játékos szemszögéből látszó nézet nemcsak default kattintgatásokkal, hanem kényelmesebb módon is mozgatható lenne, de a szép grafika kárpótolja az embert.

A Physikus remek program; virtuális Öveges Józsefként is felfogható hatásossággal tanít, és egyben szórakoztat is, ami nagyszerű dolog a mai, túlfeszített, száraz oktatási rendszerben. Ha rajtam múlna a dolog, elgondolkodnék az iskolai tananyagba való bevezetésén is; szerintem sikeres lehetne.

Vincent



telepítéskor csak a program kettes CD-jét kell bennehagyni a számítógép meghajtójában. Eme lényegtelennek tűnő technikai szócséplésnek akkor látja az ember az értelmét, amikor a programban merészebben kezd kalandozni. A Physikus ugyanis két részre – oktatóanyag és játék – van bontva, és ezen két nagyobb opció között lehet váltogatni, ami a 14 megás installációnál igencsak kényelmetlen, mivel a szerencsétlen, helytakarékosságot

ÖVEGES JÓZSEF

A TV képernyőjéről és a rádióból is ismert Öveges József több mint száz éve született egy kis, Zala megyei faluban. A leendő professzor már fiatal korában erős érdeklődést mutatott a természettudományok, és különösen a matematika és a fizika iránt, így a győri piarista gimnáziumban, majd Budapesten tanult. Országos hírneve a második világháború után lett, amikor is először a rádióban (első előadása 1946-ban az atombombáról szólt) majd később a televízió képernyőin több nemzedék szerette meg a fizikát Öveges professzor látványos kísérleteinek és könnyen érthető magyarázatainak segítségével.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Helló!
Lenne egy kérdésem. A CD meghajtóm nem akarja forgatni a CD-t. Ez nem lenne olyan nagy gond, mert van egy CD-íróm is mellette. Csak azt hallottam, hogy CD-íróval nem érdemes olvasni, mert jobban kopik tőle az olvasófej. Ez lenne itt a kérdés, hogy ez igaz-e? Ha igen, akkor milyen mértékben csökken az élettartam (mármint az olvasófejé)? Erre a kérdésre ha nem tudsz válaszolni, akkor mutasd meg valakinek, aki biztos tudja a választ.

Szia!
Annyi bizonyos, hogy adott minden eszköz élettartama, de hogy a fejet jelentősen megviselné, hogy olvasásra használnak egy CD-írót az nem igaz.
Egyszóval a mechanika kopik, de nem jobban, mint máskor, nyugodtan lehet vele olvastatni is.

Helló!
A minap elővettem a might and magic VI-ot, hogy nosztalgiázzak. Egy ideig ment, de elakadtam. Megnéztem az általatok kiadott végigjátszást, de nem boldogultam vele. Nem találom a Devil's Outpost nevű barlangot. Azt irtátok, hogy Kriegspire-ben van, de sehol nem találom. Tudnátok segiteni valami pontosabb hely meghatározással vagy térképen való bejelöléssel. Egy barlangot találtam ahova nem engednek be mert nem vagyok Baa követoje. Ha ez a hely lenne az akkor, hogy tudok bejutni. Segítsetek mert már nem tudok játszani csak járkálok körbe-körbe,míg meg nem unom és ki nem lépek a programból. köszi!
Robi

Hali,
A Devil's outpost nem azonos a Baa templommal (még ha lélekben rokonok is :)). A barlang a Kriegspire Castle hegyének tövében keresendő, az attól északra (a térképen a kastély felett) lévő hegylánc oldalában. Járd körbe a hegy alját, meg fogod találni! Baa templomába úgy tudsz belépni, ha sikerül szerezned egy köpenyt (Baa Cloak). Ezt Wilbur Humprey fogja odaadni (a Castle Ironfistben található), amikor megbíz, hogy Slicker Silvertongue-nak keress valami gyógyírt a Baa templomban.
Egyébként, ha beszélsz Humphery-vel, valószínűleg nem ezt a küldetést kapod egyből – előbb lesz pár elvégzendő feladat.
SzabFer

Ahoy mateys!
Elakadtam a Warcraft]I[-ban, a The Culling című pályán. Azt csinálom, hogy Arthas-szal, és néhány knight-al megtámadom Mal'Ganis-t, és mikor meghal, akkor építek, pótlom a csapatot. Csak az a gond, hogy Mal'Ganis mindig más helyen éled föl, mint ahol vagyok. Nosza: megtámadom, megölöm, bevárom a megfertőzött parasztházaknál. Na de más helyen éled fel... és az lesz a vége, hogy a program kiírja, hogy 'Defeat!'. Pedig sohasem öltek meg... Mi a hiba?
Arthas egyébként egy 7-es szintű paladin, és a gyógyitásra tápoltattam.
Előre is köszi a segítséget!
Byez: SoLo

Szia!
A hiba az, hogy nem jól értelmezted a feladatot. (Persze, ha nem beszélsz angolul, ezt nem lehet felróni Neked.) A fő cél az, hogy megállítsd a fertőzést, amit a zombivá lett parasztok lemészárlásával tudsz elérni – akkor győztél, ha legalább 100 zombit legyaktál. Ennek egyetlen módja, hogy a fertőzött házat lerombolod, és gyorsan lekaszabolod a pórt (ezt erőltetni kell – SHIFT+Attack és klikk –, mivel amíg egészséges az ember, barát, tehát nem támadják meg a katonáid – ha átalakul, akkor már igen, csak ekkor nehezebb lenyomni). Mal'Ganis egy percig halott, ez alatt érdemes minél több áldozatot ejteni. Én nem harcoltam vele, inkább elmenekültem, és a fő célra koncentráltam.
Sok sikert, jó játékot!
]{redenc

Sziasztok!
A Medal of Honorral kapcsolatban van 1 kérdésem.
Ha az összes medált megszerzem a játék során, az eredményez valamit? +pálya vagy stb
A választ előre is köszike
András

Eredményez hát. Ügyes fiúnak érezheted magad. :)
Komolyra fordítva a szót – amilyen eredményre te gondoltál, olyat nem kapsz a medálokért.
SzabFer

Helo!
Bocs, hogy zavarlak egy kis segítséget szeretnék kérni DS ügyben. Olvastam a DS-ről a cikkedet hát nekem sikerült elakadnom. Mégpedig a 9.pályán már kinyirtam azt az ellenséget akit irt a könyv azután kiirta a játék hogy mentem multiba vagy továbbjátszom. Volt egy lehetőség OK én leokéztam valamit töltött a gép, felszedtem a cuccosokat és most ott állok a semmibe. Fogalmam sincs merre hová!!!!! Ha tudsz kérlek segits!!!!!!!!!!!!!!!! Bocs a zavarásért várom az EMILT.
Egy DS őrült
Varga Kálmán

Nem lehet, hogy végigjátszottad a játékot? Az a helyzet, hogy a Dungeon Siege 9 db fejezetre van osztva, amin viszonylag rövid idő alatt (20-25 óra) végig lehet nyomulni. Amennyiben a végső feladatot, a démont is kiiktattad, akkor bizony nem sok lehetőség marad, csak multiplayer módban mehetsz tovább – és természetesen viheted magaddal a felszedett tárgyakat is.
Midas

Szia sztok.
A segítségetekre lenne szükségem, mert lassan a hajamat tépem ki. A Dark Forces játékot már harmadszor nyomtam "végig", szerintem eszméletlen jó a kis öreg. A problémám csak az lenne, hogy az utolsó pályán Jerecet nem tudom legyőzni. Olvastam már külföldi honlapokon tippeket, de egyik sem jött be. Használom a Force Speedet is, hogy odaérjek a két jedi szoborhoz, de a kapcsolókat nem érem el. Lécci adjatok valami hasznos tanácsot, mert nagyon elkeserít, hogy nem tudom befejezni ezt a halhatatlan mesterművet.
Köszönöm a segítséget, és ha lehet, e-mailben írjatok, mert az újságot sajnos nem tudom minden alkalommal megvenni.
Székely Lajos

Persze, hogy jó, sőt mi több, a legjobb, a kis öreg, de Dark Forces II-nek hívják. Nos, gondolom, addig le tudod zúzni Jerecet, amíg fel nem menekül életet tölteni. Ha elértél erre a pontra, vakítsd meg az erővel, ha a sötét oldalon vagy szórd rá a "támadómágiáidat" és húzd át rajta párszor a kardod, mielőtt magához térne. Ha a jó erői kísértek utadon, a jutalmad egy felejthető happyend, ám ha a dark side hatalmába kerített... nos, hangulatos kis mozi vár.
Sok szerencsét!
Lord Lucas Z

Szevasztok!
Csak 3 kérdésem lenne.
1.Igaz hogy az Age of mythology-hoz kell 2000 után kiadott Windows Installer?
2.Honnan lehet ezt letölteni?
3.A Mafiaban 1.-nek kell lenni a versenyben?
Csá!
Sirra

1. XP alól telepítettem, és valóban egy újabb fajta Installert használ.
2. Valószínűleg a CD-n találsz linkeket, nem engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy ne legyen. De szerintem, ha nincs fenn, magától felrak egyet. Egyébiránt a Microsoft honlapján érdemes kutakodni.
3. Igen, sajnos. Kredencet is ez késztette téves értékítéletre. :) Amúgy ha mondjuk a Google-on rákeresel, biztos találsz a feltöltött mentést.
Lord Lucas Z

Kedves PC GAMES!
Lenne egy nagyon nagy gondom a GTA3-at illetően. Átjutottam ugyan Staunton Islandre (kóddal), és a híd nem akar megjavulni, a subway sem. Mit tegyek? Még egyetlen kérdésem lenne:

WWW.VÉGIGJÁTSZÁS.HU

itt a segítség...

CHEAT
TRAINER
SAVEGAME
VÉGIGJÁTSZÁS

vannak Stauntonon Hawaii inges dagadt fickók, akik lőnek rám, és nem tudom mi a bajuk velem. Légyszi, írjatok vissza mindenképpen, mert a lapot nem mindig tudom elolvasni!! A kedvemért! Légyszi!! Előre is kösz, és még egyetlen utolsó (tényleg) kérésem van. Amikor CD-t mellékeltek az újsághoz: miért nincs rajta teljes játék? Amúgy királyok vagytok!!
UI: }{redenc a legjobb fej!! headquarterHQ alias G.I alias N.E.T

Szia!
Először is: csalni nem szép dolog... A híd és a metró az utolsó portlandi küldetés után javul meg (pontosabban: Salvatore utolsó feladata után), tehát egyetlen dolgot tehetsz: legalább azt végignyomod, nem túl nehéz. Szerintem egyébként (a kíváncsiságon túl) semmi nem indokolja, hogy össze-vissza kalandozz, lásd a következő kérdésed... A hawaii inges fickók a kolumbiai Kartell emberei, és Portlandben már Joey második megbízatásánál kiderül, hogy a kínaiak és a kolumbiaiak összeszűrték a levet a spank terjesztésére, így miután a Triád ellenségei lettünk, a Kartell is fúj ránk, ezért lőnek rád. Ha rám hallgatsz, szépen nekiülsz a stuffnak, és szép sorban végigNyomod a küldetéseket, több értelme van, és sokkal élvezetesebb az egész, különben tele leszel ilyen kérdésekkel – kik ezek, miért lőnek, mit akarnak... Jó játékot!
}{redenc
UI: a dicséretet nagyon köszönöm!

Sziasztok!
Megint én vagyok az, a bénaság koronázatlan királya! A Mafiaban sikerült továbbjutnom, de az üldözős pályán egyszerűen nem tudom kilőni a fickót. Cheatet is várok!
A fordítást beraktam a mappába de kezdi el magyarul kiírni a dolgokat. Lord Lucas Z-nek meg igaza volt, a mouse Steering alig 20%-on volt..
Na viszlát!
Legolas

Szia!
Kissé pontatlan a kérdésed, mert több üldözős pálya is van. Az első rögtön az után a pálya után, ahol elakadtál múltkor – a sárga sportautós rosszfiúval. Nos, itt két megoldás van. Az első, hogy még a motelbe való behatolás előtt kilövöd az autója kerekeit :), de ha erről lemaradtál, semmi gáz. Kövesd az alagútba, ott lelassul, előzd le, állj keresztbe előtte, ki az autóból, és tömd meg ólommal.
Lesz még a baseball-ütős pálya után is üldözés (csak utánuk kell menni), Sergio Morellit is üldözni kell (itt pontatlan a feladat-meghatározás, nem kell kinyírni, csak utána menni jó szorosan), majd az öreg Morellit is, ami kétféle véget érhet (repülőtér, repülőlelövés, vagy viadukt, lelökés a szakadékba).
Sok siker!
}{redenc

Üldözős pálya, üldözős pálya...
Azt hiszem a "punkok" befenyítésére gondolsz. Nos, nem kell kilőni a két fickót, csak követni egy bizonyos pontig, vagy leszorítani az útról. A többi egy videó dolga. Cheatet semmiképp se használj, a Mafia sokkal jobb játék annál, minthogy evvel elrontsd!

Hello!
Segítséget szeretnék kérni!
Elakadtam a Mafia című játékban.
A hajókikötős pályán vagyok, ahol raktár épületek vannak, és az a feladat, hogy meg kell ölni valakit. Én kinyírtam mindenkit, végignéztem az összes helyet, de nem találom, hogy hol van az, akit ki kell nyírni!
Köszönöm!
Zsigó Lajos

Szia!
Ha jobban körülnézel, találsz egy nagy épületet, amely előtt ott parkol az áldozatod, Sergio Morelli autója. Ide kell bejutnod. Találsz egy sínt, ami a műhelybe vezet, ezt követve két váltót, majd két robbanásveszélyes anyaggal töltött tartályt. Az első váltót hagyd békén, a másodikat lökd át, ezután az első vagon jobb első kereke alatti féktuskón akciózz. A vagon nekirombol az ajtónak, azután csak oda kell sétálni, és lehet készülni a lövöldözésre.
Üdv,
}{redenc

no one lives forever 2. a 15.pályán elakadtam segítsetek!
köszi siki

Szia!
Jó lett volna, ha kicsit bővebben kifejted a problémádat, így csak sejtem, mi lehet a gond. Remélem, a Chapter 15.-re gondolsz, ami az utolsó pálya, a szuperkatonák megölésével. Éjtőernyővel kapsz pár láda ASSS-t, azaz szuperkatona elleni szérumot. Egy nyugodt helyen vegyél a kezedbe valami géppisztolyt, majd válts át a CT-180-as bigyókilövő pisztolyra és állítsd a szérumkilövésre. Ezután a "last weapon" gombbal (alapkiosztásban: x) tudsz váltogatni a két fegyver között, ez a leggyorsabb módszer. Összesen 8 ellenfél van, plusz a legszuperebb – négy a keleti romoknál, a többi nyugatra, a hídon túl. Ahhoz, hogy a katonára hasson a szérum, le kell fullasztanod – ezt vagy úgy tudod megtenni, hogy beleküldesz pár tárat folyamatosan, vagy egy-két pontos lövéssel, a hátipakkja bal alsó, hengeres részébe. Előbbi sok lőszert zabál, utóbbi nehezebb. Ha elfüstöl, gyorsan válts át a CT-180-ra, és küldj bele egy szérumot, ettől annyi neki. Remélem segítettem, minden jót,
}{redenc

Zsáááááá!!!!
Szeretnék gépet cserélni és nem tudom milyenre érdemes. Van egy ABIT BE6 2 Raid alaplapom, 700Mhz procim és GfMX400-as videókártyám TV-OUT nélkül 64 Mb rammal. 512 Mb SDRAM-om. Jó lenne egy AMD-s gép csak milyen?
Na erre kéne valami tipp. Lehetőleg óccsó pízért. Na
Zsáááááá!!!
Mcsabee as Sir Integral as Ülőbika

A konfiguráció-ajánlónkban egész hasznos tippeket találsz. Amúgy ajánlom az Athlon XP-kből az 1700+-t, vagy a 2000+-t, attól függ, mekkora a keret. Alaplapból szerintem az abszolút király az MSI KT4 Ultra, ami már mindent tud, ami ma finom, és nem is drága.
Vidijókártyából meg ha találsz még Radeon 8500-at, szerintem csapj le rá. Ha nem, én a helyedben várakoznék a Radeon 9500 Pro-ra (mondjuk eggyel magasabb árkategória) vagy valami megfizethetőbb GeForce FX típusra (talán Ti 5500?). Ezek már az új generáció tagjai.
Lord Lucas Z

Ha kevés a pénzed, akkor egy VIA KT333-as chipsettel szerelt lapot tudok ajánlani, melyek megfizethető árúak és egy ideig még időtállóak lesznek. Én személy szerint az Abitet preferálom, elsősorban az ára miatt, de lehet kapni ugyanazzal a felszereltséggel Asust vagy MSI-t is. Az olcsóbb alaplapok kategóriájában a SiS chipseteseket találod, azok sem rosszak, de teljesítményben a Via mögött vannak.

A processzor tekintetében jó választás lehet – az ára és a tuningolhatósági mutatói miatt – egy Athlon XP 1600+. Az alapórajele 1400 MHz és egy gyengébben húzható példány is elmegy a fent nevezett Abit lapban 1670-1700 MHz környékén. Ez a sebesség már egy 2000+ Athlonnak felel meg, mégsem dobtál ki plussz 6-8000 Ft-ot. Persze, ha jól osztod be a pénzedet, akkor egy erősebb processzorra is futja, de mindenképpen érdemes Duron helyett XP-ben gondolkodni.

Ehhez már csak egy megbízható PC2700-as (ami ugye 333 MHz órajellel rendelkezik) DDR-RAM modul kell, ami lehet az általánosan elterjedt Samsung, de ha maradt még pénzed, akkor vegyél inkább stabilabb és gyorsabb Kingstont. A Windows XP és a legtöbb játék beéri 256Mb-tal, de nem egyszer tapasztaltam, hogy a több a jobb.

Ne feledkezzünk meg róla, hogy egy gyors géphez gyors winchester is kell, ebben a Seagate és az IBM a jó választás, természetesen csak a 7200-as fordulattal rendelkezők. A merevlemezgyártók árai nagyjából közelítenek egymáshoz, de megbízhatóság és csendesség tekintetében ezt a kettőt javaslom. Az alaplapok már jellemzően ATA100-vagy 133 szabványnyal készülnek, ezért érdemes egy ehhez illő merevlemezt választani. (Én személy szerint inkább veszek kisebb kapacitású, de gyorsabb winchestert, bár ezt a nézetemet nem fogja mindenki egyformán osztani. :-))

Ha videókártyát is cserélsz (márpedig miért ne tennéd a gyorsabb gép érdekében :-)), akkor az Innovision egy jó választás: jól húzható, nem drága és jó sebességet produkál a játékoknál. Ha az embernek nincs pénze egy eredeti GeForce4 4200-vagy 4600-asra, akkor a Gf3 még elmegy helyettük (mert ugyebár az MX440-ek és MX460-ak nem hoztak azt a teljesítményt, amit sokan vártak tőle). Persze vehetsz Atit is, de akkor a 8500-as dobozos szériában érdemes gondolkodni. Mindegyik rendelkezik TV-Outtal, és kapsz hozzá kábeleket is, a sebessége pedig fölülmúlja a Gf3-at néhány alkalmazásban. (Ajánlom figyelmedbe a korábbi HW cikkeket ebben a témában!)
Üdv.
Midas

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Agyonisten! Meglepetés ért. Ebben a hónapban rengeteg levél érkezett.
Ez elgondolkodtatott. Addig törtem a fejem, míg kiagyaltam egy elméletet. Valószínűleg a múlt hónap önéletrajzi elemekkel megtűzdelt tanácsadó rovata váltotta ki ezt a levelezési hullámot. Mindenki el szeretné kerülni, hogy újabb részleteket kelljen megismernie az életemből. Pedig már fel voltam készülve, hogy távoli gyermekkorom néhány roppantul izgalmas pillanatát osszam meg veletek ebben a hónapban, de hát jöttek a levelek.
Na hagyjuk a szappanoperát ínségesebb időkre és lássuk a postát!

Sziasztok!

Légyszi legyetek be a levrovba, ígérem rövid leszek!
Köszi!
Czinege Tamás

Azaz igazság, hogy a leveled még így is túl hosszú volt, és mivel mindenképpen be akartál kerülni, egy ésszerű kompromisszum keretében megrövidítettem. Ugye nem baj? Persze Hook kollegának továbbítjuk ez úton is a sör-igénylésedet. Csak azoknak mondom, akik nem olvasták a levelet (mert ugye kivágtam az egészet :), hogy a múltkori Hook találós kérdésre érkezett benne válasz. Szerintem persze nem feltétlenül jó a válasz. Nem baj, a lényeg: Hook küldj sört! Majd továbbítjuk Tominak, bízhatsz bennünk...

Sziasztok!

Szuper az újság. Én már az első megjelenése óta veszem és írtóra tetszik. Az újítás is jót tett az újságnak, de csak egy baj van: ha már a lap utolsó negyede kemény lap, akkor mért nem csináljátok meg azt, hogy kilehessen szedni őket és befúzni egy mappába(ezzel nem azt akarom mondani, hogy mappát is mellékeljetek hozzá, hanem azt, hogy lyukakat is csináljatok rá, hogy be lehessen fúzni). Ez a teljes játék során jönne jól. Múlt számi ötletetek, miszerint elballagtok egy kamerával a Digital Realityhoz és így vesztek interjút-majd besz***am mikor megláttam ezt. Ez rohadt jó ötlet volt. Ezért is emelkedtek ki a konkurens lapok közül.
Ha valamit rosszul, vagy érthetetlenül írtam, akkor bocsássatok meg, mert már este van, félálomba írom.
Addig is: HOSSZÚ ÉS EREDMÉNYES ÉLETET mind nektek és mind a lapnak.

Szia!
Ezt a luk dolgot átgondoljuk, mivel többen felvetettétek már az ötletet. A videóinterjú már eddig is volt, de csak a dvd mellékleten kapott helyet, örülünk, hogy tetszett!
Ha te valamit rosszul is írtál, nem vettem észre, mert én is este és félálomban írom a választ, így 1:1...

Szevasztok!

Miért nincs két oldal levelezés (nem lenne annyi levél), poszter nem lesz?
GEOFORCE

Nem lesz. Viszont tervezünk egy 4000 darabos Bear-puzzle-t, aminek minden darabját megtaláljátok az újsághoz mellékelve, a következő 333 évben. Az összerakott kép beküldői között egy manapság csúcskategóriásnak számító PC-t fogunk kisorsolni.

Sziasztok

Én egy áprilisi (2002/4)Pc.Games DVD –vagyok, aki a raktárotokban álmodozik arról, hogy valaki örökbefogadja. Szeretnék végre szabad lenni, egy utazásra vágyom egy rendetlen fiúszoba polcára a számítógépe mögé. Az elmúlt héten aztán egy furcsa álom lepett meg. Azt álmodtam, hogy egy kübekházi srác megsajnált és úgy döntött, a nagyitól kapott zsebpénzén megpróbálja örökbe fogadni az elárvult kis áprilisi Pc.Games DVD-t.
Nagyon megörültem, mikor a pókhálós raktárablakon beszökenő fénysugár felébresztett, - "Hamarosan utazok kübekre" - gondoltam.
Teltek-múltak a napok, de semmi, néhány társam azóta elutazott, de értem senki nem jön...:-(((
Nagyon szomorú lettem és végső elkeseredésemben úgy döntöttem hozzátok fordulok, hátha mégis érdeklődött utánam ez a Laci gyerek csak valahol elvesztek az örökbefogadásomhoz szükséges papírok.
Nagyon szeretnék már a Laci DVD-jében pörögni, miközben a kedvenc demóit telepítem a gépére, ezért mellékelek egy hivatalos okmányt, ami talán segíti az örökbefogadás meggyorsítását.

Sziasztok.
Tisztelettel : Az Április Pc.GamesDVD a jobb hátsó polc tetejéről, felülről a 3-dik dobozból.

Kedves kis árva áprilisi PC.Games DVD! Mikor e sorokat írom, talán még egy postakocsiban zötykölődsz, és izgatottan várod, hogy milyen is lesz az új gazdi s az új helyed a számítógép háta mögötti polcon, amit ezután otthonodnak nevezhetsz? Szerintem megnyugodhatsz, valami azt súgja nekem, hogy jó kezekbe kerülsz, és mindig ékessége leszel újság-gyűjteményének! Mire a cikk megjelenik, remélem már az új otthonodban vagy egy lelkes kübekházi srác kezében, s sok örömöt fog jelenteni ez az örökbefogadás!

Hát ennyit decemberre.
Ne felejtsetek el írni, mert ha elmulasztanátok, kénytelenek lennétek a jövő hónapban tovább ismerkedni magánéletemmel. Ki tudja, tán még fényképeket is berakok. Higgyétek el, jobb ha írtok!

Remélem ott lesz a fa alatt az, amire annyira vágytatok (egy kis plusz RAM, DVD olvasó, PC.Games előfizetés), s ezúton is kívánnék mindenkinek gyertyafényes karácsonyt, bejgli hegyeket, s évzárásként egy nagyon vidám bulit – éjfélkor az egészségetekre is iszom egy pohár pezsgőt!

Jövőre találkozunk
üdv: Sir Thelen

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdéseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

HU-MOR-ZSÁK

Mennyire barkácsoló típus Ön?

1) Mire használja a flexet?
a) A mit? (0 pont)
b) Csiszolás, vágás. (5 pont)
c) Csiszolás, vágás, kenyérszeletelés, konzervnyitás, fogkő eltávolítás, manikűr-pedikűr, barkónyírás. (10 pont)

2) Mit tesz, ha csöpög a csap?
a) Pánikba esem és szerelőt hívok. (0 pont)
b) Elzárom. (5 pont)
c) Leflexelem a sarokszelepet, majd hogy megtaláljam a rejtett hibát, villanyvésővel végigbontom a falban a vízvezeték csövet, alkatrészeire szedem a bojlert, markolóval kibontom a ház vízbekötését, végül kihívom a szerelőt, aki elzárja a csapot. (10 pont)

3) Mit tesz, ha könyvespolcra van szüksége?
a) Inkább kidobom a könyveket. (0 pont)
b) Lemérem a rendelkezésre álló helyet és ennek alapján vásárolok egyet. (5 pont)
c) Kivágom a kertben legvastagabb tujákat, majd a cseresznyefát, méretreflexelem, lesmirglizem, majd az első kudarc után új alapanyag után nézek; a tetőgerendák felfűrészelését követően megkeresem hozzátartozóim a ház romjai alatt. (10 pont)

4) Mit tenne, ha egy pajtában tartanák fogva, ahol van egy gázpalack, egy kanna benzin, valamint egy zsák szög és őrzői magára hagyják?
a) Nem dohányoznék. (0 pont)
b) Kisétálnék az ajtón. (5 pont)
c) Beleraknám a szöget a benzinneskannába, és ezt az egészet a gázpalackra erősíteném, és amikor jönnek a fogvatartók, meggyújtanám, ha lenne gyufám. (10 pont)

Értékelés:
0 pont - Ön abszolút nem barkácsoló típus. De önből élnek azok a szolgáltató hiénák, akik egy gyújtólánggal begyújtásáért 15000 forintos kiszállási díjat, 6000 forintos anyagköltséget és 23000 ezer forintos munkadíjat számolnak fel.
5-35 pont - Ön átlagos műszaki érzékkel rendelkezik.
40 pont - Önben rendkívül erős barkácshajlam munkál, ne adja fel, egy éjjeliszekrény többet ér, mint a hüvelyk, a mutató és a gyűrűs ujja!

Amit részegen NEHÉZ kiejteni:
- dezoxiribonukleinsav
- precíziós specifikáció
- polipropilénredukáló
- ratifikációs innováció

Amit részegen LEHETETLEN kiejteni:
- Nem, nem iszok többet!
- Köszi, de nekem nem vagy elég szép.
- Jó estét, tisztelt biztos úr!
- Nincs kedvem verekedni.
- Senki se akarja, hogy énekeljek.
- Két deci szódat, tisztán!

Ha tavaly vettél volna Nortel Networks részvényeket 1000 euro értékben, ma lenne 59 euród.
Ha tavaly vettél volna Lucent Technologies részvényeket 1000 euro értékben, ma lenne 70 euród.
Ha tavaly vettél volna Alcatel részvényeket 1000 euro értékben, ma lenne 170 euród.
DE: Ha tavaly sört vettél volna 1000 euro értékben, majd mindet megiszod, és ma visszaviszed az üres üvegeket, lenne 380 euród.

Egy egyetemi író osztályban pályázatot hirdettek. A feladat az volt, hogy írjanak egy rövid értekezést, ami az alábbi elemeket tartalmazza: 1.Vallás 2.Királyság 3.Szex 4.Rejtély.
A díjnyertes esszé ez volt:
"Úristen! - kiáltott fel a királynő. - Terhes vagyok! De vajon kitől?"

Bill Gates vagyona 2001-ben $52.800.000.000, ami 13.200.000.000.000 forint. Ha ezt a vagyont csak 8 %-os éves kamattal betennénk egy bankba, akkor az éves kamat 1.056.000.000.000 forint, ami 2.893.000.000 forint naponta, 120.548.000 forint óránként és 33.500 forint másodpercenként! Ha Gates megnéz egy mozi filmet, kifizet 1000 forintot a jegyért és még egy 1000-est popcornra meg kólára, viszont a kétórás film alatt a pénze 241.000.000 forinttal gyarapodik. Egy vadonatúj 600-as Mercedesre (40.000.000 forint) kemény 20 percet kéne várakoznia, ha a kamatból szeretné megvenni. Magyarországon a legnagyobb értékű pénz a 20.000-es. Az utcán meglátva Gates-nek nem szükséges megerőltetnie magát, hogy lehajoljon érte, mert ezalatt kamatozik a pénze majd 100.000 forintot. Ha Gates a vagyonát szétosztaná minden magyar között (10 millió ember). Mindenki kapna 1.320.000 forintot, tehát egy 4 fős család 5.300.000 forinttal lenne gazdagabb. Míg ezt az üzenetet elolvastad Gates pénze annyival gyarapodott, amit egy év alatt sem keresel meg.

Elkészítik a világ legnagyobb számítógépét, ami már mindent tud. Az átadási ceremóniára újságírókat is meghívnak, akik tesztelhetik a gép tudását. Az egyik elhatározza, hogy megtréfálja a gépet:
- Hol van az apám? - írja be a billentyűzeten.

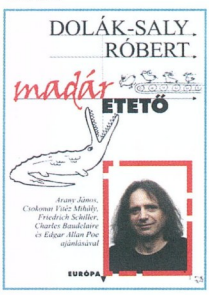
A számítógép néhány másodperc után nyomtatja is a választ:
- Floridában horgászik.
- Ez egy buta gép - mondja az újságíró a többieknek. - Megette ezt a beugró kérdést, apám ugyanis már meghalt.

Az egyik programozó mondja neki, hogy a gép talán félreértette a kérdést, próbálja meg másként megfogalmazni.
- Hol van anyám férje? - teszi fel a kérdést a trükkös újságíró.

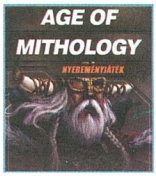
Ismét néhány másodperc gondolkodás, majd jön is a válasz:
- Anyád férje 3 éve meghalt, apád meg még mindig Floridában horgászik.

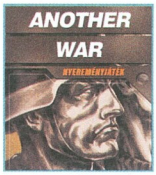
LINKEK:
www.burnoutpc.com/index.php?page=reviews&review_id=123
www.monster-hardware.com/articles/usblights%201.htm

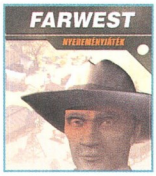
Aki további humorkodásra vágyik, azok figyelmébe ajánlanánk a Besenyő család üdvöskéjének, Dolák-Saly Róbertnek most megjelent könyvét, a madárETETŐ-t. Izelítőnek nézzük meg festési tanácsait:

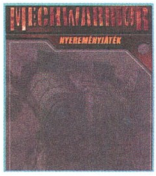


JÁTÉKSZELVÉNYEK









2002. november 1. - Megjelenik a Mafia játszható demója és a Hitman 2 v1.01-es javítása. Elindul a Four Horsemen weboldala.

2002. november 6. - Megújul a World of Warcraft weboldala. Megjelent a Return to Castle Wolfenstein v1.4-es javítás.

2002. november 7. - Kiadták a WarCraft III v1.04-es és a Street Legal v1.1-es javítását. Bejelentik az AquaNox 2 megjelenésének elhalasztását.

2002. november 8. - Kijön a Far West és a Post Mortem demó.

2002. november 11. - Újabb X-Plane demóverzió érkezik (v6.40). Soldiers of Anarchy pályatervező bajnokságot hirdetnek.

2002. november 12. - Megjelenik a Medal of Honor: Allied Assault Spearhead demó.

2002. november 13. - Az Empire adja ki a Warrior Kings: Battles-t. Kijön a DirectX 9 publikus béta.

2002. november 15. - Megérkezik az O.R.B. v1.01-es és a Robin Hood: The Legend of Sherwood v1.1-es javítása. Bejelentik a Midnight Club II-t.

2002. november 18. - Bejelentik a GeForce FX-et. Kiadnak egy javítást az Age of Mythology-hez (v1.01). Hivatalosan is bejelentik a Wolfenstein: Enemy Territory-t, az EA pedig elismeri a Battlefield 1942 kiegészítő készítését.

2002. november 19. - Kijön a Rallisport Challenge, a Search and Rescue: Vietnam MedEvac és a Search and Rescue: Coastal Heroes demó.

2002. november 20. - Kiadják a Zoo Tycoon: Marine Mania demóját, és a Sniper: Path of Vengeance v2.01-es és a Tribes 2 v25034-as javítását. A Take 2 megveszi az Angel Studios-t.

2002. november 21. - Elindul az Ultima Online: Age of Shadows website. Megjelenik az AquaNox 2: Revelation és a Highland Warriors demó, és az Operation Flashpoint játékok v1.90-es, valamint a Combat Mission 2 v1.01-es javítása. Bejelentik a Chariots: The First Olympics készítését.

2002. november 22. - Bejelentik az American McGee's Oz készítését. Kiadják a C&C: Renegade v1.035-ás, és a Arx Fatalis v1.15-ös javítást. Bejelentik a Neverwinter Nights Collector's Edition tartalmát. Elindul a Post Mortem hivatalos weboldala. Bejelentik a Splinter Cell demó decemberi érkezését.

2002. november 23. - Megérkezik a Treasure Planet játszható demója, a Grand Prix 4 v9.6-es, a Soldiers of Anarchy v1.1.2.178-as, és a New World Order v1.1-es frissítése is.

2002. november 24. - Kiadják a RollerCoaster Tycoon 2 demót.

2002. november 25. - Megjelenik a Total Immersion Racing demója, és kiadják a No One Lives Forever 2 v1.2 patch-et. A Sierra munkával bízza meg a 2015 Inc-t.

2002. november 26. - Ingyenesen letölthető az Emperor: Rise of the Middle Kingdom zenéje. Újabb America's Army: Operation Recon verzió jelenik meg (v1.4.0) és kijön a NASCAR Thunder 2003 demója, valamint a Season Ticket Baseball 2003 v1.5-ös, a Civ III: Play the World v1.14f-es, a Starfleet Command III DirectX 9-es, és a The Gladiators v1.2.0-as javítása is. A Sierra leszerződött a 2015-el (Medal of Honor készítői) egy még be nem jelentett játék készítésére.

2002. november 27. - Az ATi kihozta a RADEON 9500 PRO kártyát.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (NOVEMBER - DECEMBER)

Another War	Cenega	2002.12.10	10 990
Aquanox 2: Revelation	JoWooD	Q1 2003	10 990
Die Gilde Add On	JoWooD	Q1 2003	10 990
Dino Island	Cenega	2002.12.10	6 990
Duke Nukem: Manhattan Project	Cenega	2002.12.10	9 990
Gothic 2	JoWooD	Q1 2003	10 990
Haegemonia (szink.)	Digital Reality	2002.11.11	9 990
Haegemonia Collector's Edition (szink.)	Digital Reality	2002.11.11	11 990
Home Finance (working title) (szink.)		2002.11.11	5 990
Hot Wheels Velocity X	THQ	2002.12.17	9 990
Hugo - A szavanna hose	Cenega	2002.12.10	6 990
Hugo - A természet eroi	Cenega	2002.12.10	6 990
Icewind Dale 2 - Collectors Edition	Virgin	2003.01	10 990
Knights of the Cross	Cenega	2002.12.10	5 990
Madden NFL 2003	EA	2002.11.15	13 990
Need For Speed Hot Pursuit 2	EA	2002.11.25	12 990
NHL 2003	EA	2002.11.18	12 990
Photoplay 2 (szink.)	eGames	2002.11.11	3 990
Pink Panther (szink.)	Wanadoo	2002.11.13	10 990
Platoon (szink.)	Digital Reality	2002.11.18	9 990
Robin Hood	Wanadoo	2002.11.15	10 990
Sherlock Holmes	Wanadoo	2002.11.13	-
Soldiers of Anarchy (szink.)	Big Ben	2002.11.30	10 990
Star Trek: Starfleet Command 3	Activision	2002.11.02	-
Syberia	Cenega	2002.12.15	10 990
The Partners	Cenega	2002.12.10	6 990
The Sims Deluxe Edition	EA	2002.11.15	12 990
The Sims Unleashed	EA	2002.11.15	6 990
Total Club Manager 2003	EA	2002.11.15	12 990
Wildlife Park	JoWooD	2002.11.22	10 990
NBA Live 2003	EA	2002.11.29	12 990
Alex Ferguson Player Manager 2002	Ubi Soft	2002.12.06	10 990
Drome Racers	EA	2002.12.06	-
Harry Potter And The Chamber Of Secrets	EA	2002.12.06	12 990
Island Extreme	EA	2002.12.06	-
Medal Of Honor Allied Assault Spearhead	EA	2002.12.06	6 990
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	2002.12.06	7 990
James Bond 007 Nightfire	EA	2002.12.13	12 990
Treasure Planet	Disney	2002.12.15	9 990

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI

PC.GAMES 2002/9-10.

Battlefield 1942 nyereményjáték
Laczkó Norbert – Budapest 1089
Warcraft 3 nyereményjáték
Cserpes Tamás – Budapest 1193
Molnár Tamás – Budapest 1025
Zattler Szabolcs – Miskolc
EA Sports
Kurucz Máté – Budapest 1155
Nagy János – Debrecen
Sudden Strike 2
Révész Imre – Komló
Vad László – Miskolc
Horváth László – Budapest 1043
Industry Giant 2
Koszár Róbert – Budapest 1108
Molnár Gergely – Dunabogdány
Kiss Zoltán – Nyíregyháza

PC.GAMES 2002/11.

Hitman 2 nyereményjáték
Kormos Richárd – Miskolc
Horváth István – Budapest 1045
Icewind Dale 2 nyereményjáték
Dombi Sándor – Budapest 1037
Almási Róbert – Székesfehérvár
Fazekas László – Budapest 1181
Prisoner of War nyereményjáték
Szabó István – Kalocsa
Boros Tamás – Budapest 1135

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el!

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Paczona Zoltán (Chilly), Csigás Gábor (WholsNot), Baláza Gábor (BeeGee), Gáspár Andárs (Skald)
DVD szerkesztő: Firics Zoltán
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Minden nap 20 órától a Minimax után

CONSOLE GAMES

ISMERD MEG
A LEGÚJABB JÁTÉKOKAT!

FOCUS

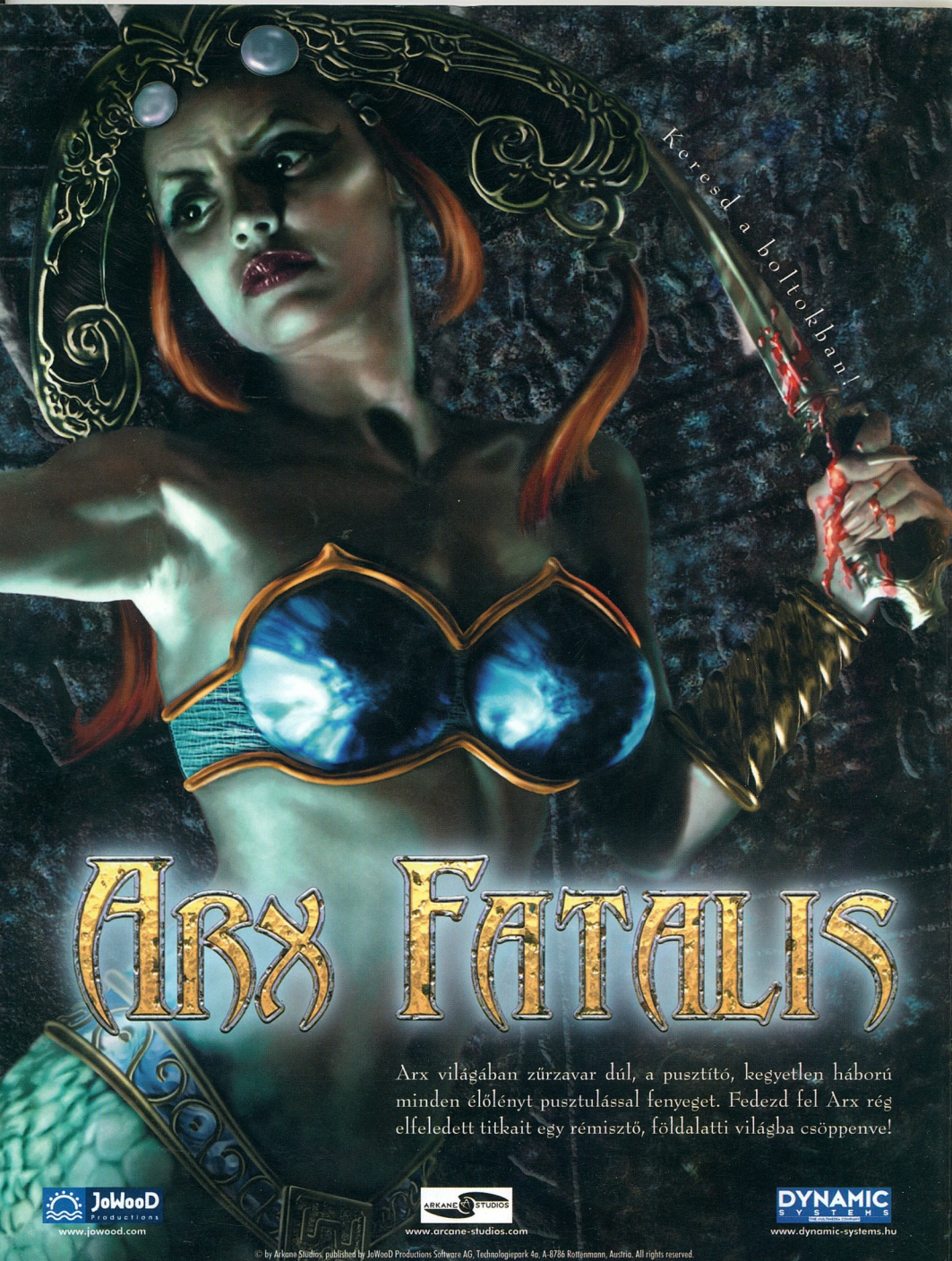
TRÜKKÖK A LEGNÉPSZERŰBB
SZOFTVEREK LEJÁTSZÁSÁHOZ

GAMEZ

PC-S JÁTÉK ÚJDONSÁGOK

MOSAIC

ZENE, DVD, AUTÓ, FILM, SPORT –
FRISS HÍREK A SITE-OK VILÁGÁBÓL



© by Arkane Studios, published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.